הרפתקת הכרות B11

מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

פסטיבל המלך

מאת קארל סארג'נט



TSR, Inc.

פסטיבל המלך

מאת קארל סרג'נט

תוכן

הקדמה	2
מדריך לשליט המבוך בהרפתקת מו"ד	3
מדריך לשליט המבוך בקאראמיקוס	10
מבוא לשה"מ	11
מבוא לשחקנים	12

חלק עיוני נשלף לשחקנים

דף עזר לשחקן	13
דף למפוי מבוך	14
דמויות מוכנות	15
מה ידוע לך אודות קאראמיקוס	18
דף רשימות הדמויות	19
מפת האזור ותמסירים	20
שעון הרפתקה	20

פסטיבל המלך

קומת מבוך מס' 1	21
קומת מבוך מס' 2	27
מפלצות חדשות	31
טבלת נסיון	32

מפות לשליט המבוך

מפת האזור	20
קומת מבוך מס' 1	פנים העטיפה
קומתץ מבוך מס' 2	פנים העטיפה
קאראמיקוס ושכנותיה	פנים העטיפה



עיצוב: קארל סרג'נט
עריכה: ג'ים לוודר
תרגום לעברית: קרול דלקנהו
עורך ראשי: גבע פרי
עריכה עברית: נטע בירן

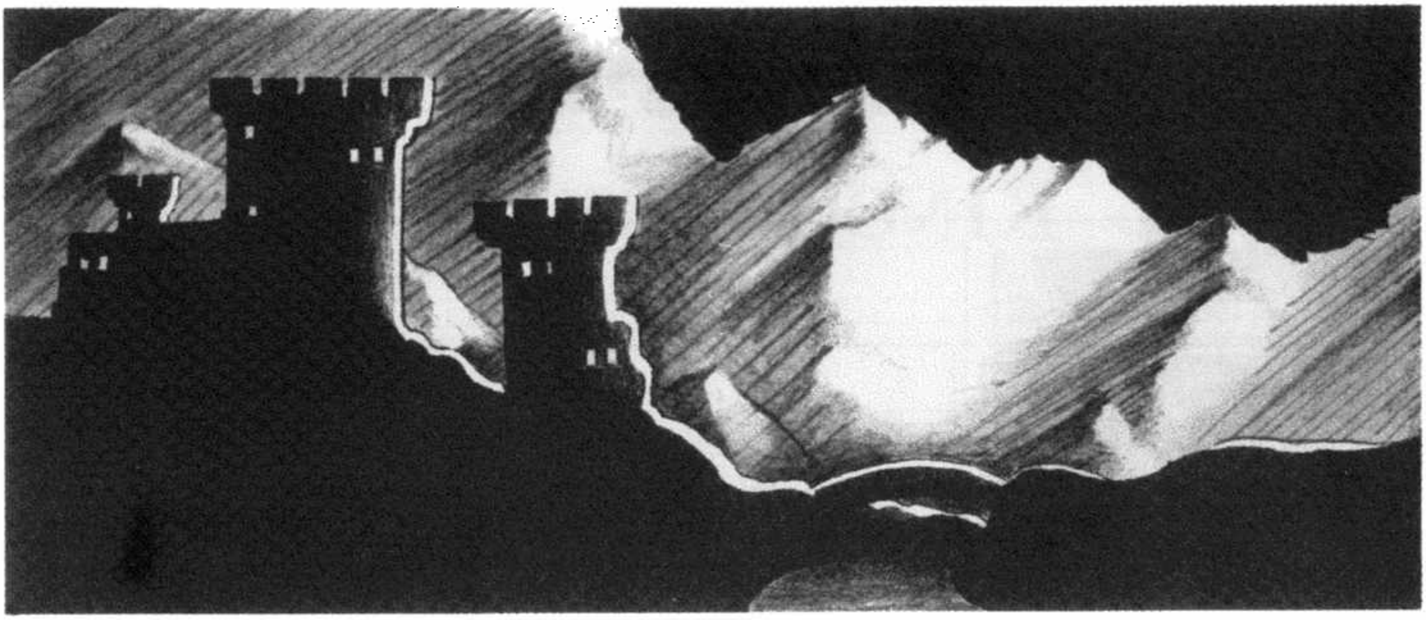
הודפס בישראל

1990

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D, מיובאים לארץ ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של חברת .TSR Inc
מיצוב בע"מ, רח' לכיש 6 חיפה, טל. 04-342338.
שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ
רח' כנרת 13 בני-ברק טל. 5794711.
הפקה: גיא פרי
סדר מחשב: *סופ-סייס* 03-243827
דפוס: טופרינט

TSR, Inc.

הקדמה



שחקנים ושליט המבוך, ברוכים הבאים לממלכה הניצחית של *המשחק מבוכים ודרקונים!* *הרפתקת פסטיבל המלך* היא מודול או חוברת, המלאה במידע ובכלי עזר שיפתחו בפניך עולם דמיוני בו דרקונים מעופפים בשמיים, מפלצות נוראות פוסעות בשממות הניצחיות, יצורים קודרים שוכבים באפלולית המבוכים בציפיה, והרפתקנים מחדדים את חרבותיהם ומכינים את לחשיהם בכדי להביס את כוחות הרשע והתוהו ובוהו. פסטיבל המלך היא הרפתקה ראשונית לגיבורים המתעדים להפוך להרפתקנים. אתה עומד על סף הרפתקה מרגשת.

אם הנך שחקן במשחק מו"ד שמכיל מוצר זה עליך להפסיק לקרוא. מרבית החומר בעמודים הבאים מיועד לעיניו של שליט המבוך (שה"ם) בלבד. הוא האדם אשר יציג את ההרפתקה בפניך.

מודול זה תוכנן במיוחד עבור שחקנים ושה"ם לא מנוסים. זוהי הרפתקה ראשונית אידאלית לארבע דמויות או יותר בדרגה הראשונה. עמודים 3–9 הם הדרכה לשה"ם בהרפתקת מו"ד. שם תמצא מגוון הסברים אודות ניהול כל הרפתקת מו"ד, לא רק זאת שתמצא במוצר זה. יצירת דמויות, אירגון המשחק, התמודדות עם בעיות נפוצות שתבצבצנה מדי פעם ופעם, משחק תפקידיהן של מפלצות ודמויות אחרות – באלו ובנושאים אחרים נדון לעומק. לאחר קריאת פרק זה תהפוך לשה"ם מנוסה יותר, אתה יכול להיות בטוח שתוך זמן קצר השחקנים יתבעו ממך לנהל הרפתקות נוספות עבור דמויותיהם.

המדריך לשה"ם לקאראמיקוס שבעמ' 10, מעניק רקע ומידע אודות הסביבה בה מתרחשת ההרפתקה. לאחר מכן תמצא מבוא מיוחד המכין את כולם להרפתקה שלפניהם. עמ' 12 מספק לשחקנים מבוא שלם אודות ההרפתקה וסביבתה. ואז, עמ' 21–31 מכילים את ההרפתקה עצמה. יחד עם מפלצות, חדרי מבוכים והאוצרות: לב ההרפתקה.

בעמ' 13–20 יש פרק נשלף שמיועד לשחקנים. אתה יכול לנתקו ולהשתמש בו לחוד ע"י פתיחת הסיכות. הסר עמודים אלו, וסגור את הסיכות מחדש. בפרק זה תמצא דמויות עבור השחקנים במידה ואין להם דמויות משלהם; דף מיפוי לתעוד פרטים במבוכים אותם הם יחקרו; דף דמויות בו השחקנים יתעדו פרטים אודות הדמות אותה הם ישחקו; מפה שתינתן לשחקנים; דף עזר של פרטים חשובים במשחק מו"ד; ורקע לעולם בו השחקנים משחקים.

ולבסוף, עמ' 31–32 מכילים חומר עזר נוסף ופרטים אודות שתי מפלצות חדשות בהן השחקנים יתקלו במבוך. טבלת העזר של נסיון (בעמ' 32) שימושית במיוחד, היא עוזרת לך לעקוב אחרי אוצרות ונסיון הנרכשים כאשר דמות השחקן משתמשת בנשק, קסם וחוכמה בכדי לגבור על אויבים, ולהשיג את מטרתה.

אפילו כריכת חוברת זו תוכננה במיוחד עבור שליט מבוך מתחיל. שני חלקי הכריכה מכילים את המפות שתזדקק להם בכדי לנהל את ההרפתקה. אתה יכול להשתמש בזמן המשחק בכריכה זו כ"מסך" ע"י העמדתה סביב רשימותיך וגוף הכתוב. כך תסתיר את פרטי ההרפתקה מעיניהם הסקרניות של השחקנים. ועדיין תוכל להחזיק את המפות מולך.

אם כן, המשך לקרוא והתחל את ההרפתקה!

התחלה

עליך ועל השחקנים לקרוא את מרבית ספר החוקים במערכת מו"ד למתחיל לפני שאתם מתחילים לשחק. על השחקנים להתחיל בקריאת עמ' 2–12 במדריך לשחקן. אח"כ עמ' 48–52 (אשר לא יהיו מובנים לחלוטין בשלב זה), אז עמ' 55 אודות נטייה. לאחר מכן עליהם לקרוא עמ' 23–28 ו-37–47 אודות סוגי הדמויות השונות במשחק מו"ד. לבסוף, עליהם לקרוא עמ' 48–52, ואז לקרוא עמ' 53–61. על שה"ם, לקרוא חומר זה, בנוסף לספר החוקים לשה"ם. (אתה יכול לדלג על עמ' 4–13 מאחר ויש לך הרפתקה ראשונית מצויינת במוצר זה). מאוחר יותר, שחקנים ירצו לקרוא את כל המדריך לשחקן. מוטב שתעיין גם אתה בכל הפרקים שבשני ספרי מערכת מו"ד למתחיל.

דמויות

דמויות השחקנים (ד"שים) הן הדמויות במשחק המו"ד שאת מעשיהן מחליטים השחקנים. עזור לשחקנים שלך בשעה שהדמויות שלהם נוצרות כך שלכולם יהיה מושג מי הד"ש שלהם, מה הדמות שלהם רוצה להשיג, ומה האמצעים העומדים לרשותה.

השחקנים יכולים להשתמש בדמויות המוכנות מראש בפרק הנשלף בעמ' 15–18, או ליצור דמויות חדשות תוך כדי שימוש בחוקים שבמדריך לשחקן. אנו ממליצים על הדמויות המוכנות. כך תחסוך זמן, שחקנים בד"כ רוצים להתחיל בהרפתקה כמה שיותר מהר.

יכולת, כשרונות מיוחדים, ציוד, וכספן של הד"שים המוכנים מפורטים במלואם. חלק ממאפייני הד"שים הושארו לשיקול דעתו של השחקן: המין, גיל, נטייה, הופעה ואופי. כך ששחקנים יוכלו לייחד את הדמויות שלהם. ולבסוף, הדמויות המוכנות מרכיבות חבורת הרפתקנים מאוזנת. גם אם אתה מחליט לא להשתמש בהן, הן ישמשו דוגמא טובה לדרך בה יש לצייד ולהכין קבוצות ד"שים לקראת כל הרפתקה.

לפי מספר השחקנים תדע באילו ד"שים מוכנים להשתמש (לא מומלץ לשחק הרפתקה זו עם פחות מארבעה שחקנים).

אם יש לך ארבעה שחקנים השתמש בד"ש #1 - #4 , בד"ש #6 תשתמש בדמות שאינה שחקן (דב"ש) המלווה את החבורה. אתה שה"ם, תשחק את תפקיד הגמד הוא העוזר לחבורה. אם יש לך יותר מארבעה שחקנים הוסף את ד"שים #5–#7, לפי הסדר. אנו לא ממליצים שבהרפתקה ראשונית זו ישחקו יותר משבעה שחקנים, מכיוון שכך יהיו יותר מדי אנשים בכדי שההרפתקה תתנהל ללא תקלות.

אם השחקנים מתעקשים ליצור דמות משלהם, בסדר. צור את הדמויות יחד עמם, כך שכל החוקים ימולאו. המדריך לשחקן מאוד מפורט בעניין זה. בכדי להכיר את חוקיו, מוטב שתתאמן ביצירת מספר דמויות, כך תוכל לעזור לשחקן אם מתעוררות בעיות.

אנו גם מציעים כי תקבע ניקוד מינימלי כבר בפעם הראשונה בה תגלגלו קוביה לקביעת נקודות פגיעה של ד"ש. המינימום הוא 5 ללוחם או גמד, 4 לכהן, אלף או זוטון, ו-3 לקוסם או גנב. אם גלגול הקוביה נמוך מהמינימום – השתמש במינימום במקום. ניקוד זה אינו כולל תוספות כושר או עונשין – אשר יתוספו בהמשך – לגלגול קובית נקודות פגיעה. מינימום נקודות פגיעה מעניקים לד"שים סיכוי טוב יותר לשרוד בסכנות הצפויות להרפתקנים ברמה הראשונה.

עבור יחד עם השחקנים על ניקוד היכולת שלהם, ודא שהעונשין והבונוסים לד"שים מתועדים כיאות, ושהשחקנים מבינים מה פרושם. ניקוד יכולת הוא פשוט ביותר, אך ליכולת מיוחדת עליך להעניק יותר תשומת לב. לאלפים, גמדים, זוטונים וגנבים יש כשרונות מיוחדים (ראיה בחושך, איתור מעברים משופעים ודלתות סודיות, והתגנבות מאחור). השחקנים ילמדו להשתמש בכשרונות מיוחדים אלו במשך הזמן, כאשר הד"שים שלהם יעברו יותר הרפתקות. אך עליהם להיות מודעים להם, ולדעת להשתמש בהם כבר בהתחלה. כשתעבור עליהם יחד עם השחקנים תרענן גם את זכרונך שלך, ותזכור טוב יותר כיצד להשתמש בכשרונות מיוחדים אלו. מטילי לחשים (קוסמים, אלפים, ולבסוף כהנים) הם חלק מכריע בכל חבורת הרפתקנים. ודא שהשחקנים יודעים בדיוק את תוצאות לחשיהם, טווח השפעתם, אזורי השפעה, ושאר הנתונים. מאחר ולמטילי לחשים מתחילים אין הרבה קסמים, לא תהיה להם בעיה ללמוד מהר.

ציוד

לד"שים חייבים כמובן להיות נשקים, שריון וכו', אך בציוד חבורה לקראת הרפתקה צפון יותר מהנראה. כהן לא יכול לגרש אלמת ללא סמל קדוש; גנב לא יכול לפרוץ מנעולים או לבדוק מלכודות ללא מכשיריו; אם דמות נופלת לשוחה, חבל יהיה חיוני בכדי לחלצה, אם ד"שים ימצאו אוצר מטבעות הם לא יוכלו לשאת אותם ללא שקים, וכך הלאה.

לחבורה המצוידת היטב, יהיה יתרון כבר מההתחלה. זה יהיה רעיון טוב אם השחקנים יבדקו את תוכן הציוד שבידי הד"שים, יערכו רשימה של כל הציוד הנחוץ להם, ויחשבו על רעיונות ודרכים בהם ניתן להשתמש בכל פריט בצורה היעילה ביותר. כך אפשר אפילו להציל חיי ד"ש. תן זמן לשחקנים לחשוב על כך. אל תשכח – לבדוק היטב את מחיר הרכישות, כאשר הד"שים יסיימו להצטייד.

הכנות למשחק

דפי דמויות גמורים, קוביות, עפרונות, ספרי חוקים ומחקים צריכים להיות בהישג יד. מוטב להשתמש לרשימות – בנייר שניתן לשמור בכורכן, כך ששחקנים יוכלו לאכסן ולעדכן מידע חשוב בו הם יתקלו בזמן המשחק. דף המיפוי שבעמ' 14 במוצר זה חיוני למהלך המשחק. כמו דף העזר לשחקן, גם את דף מיפוי זה ניתן לצלם לשימוש אישי.

בעמ' 13 יש פרק עזר מיוחד, המכיל רשימות של מידע חיוני – בו שחקנים יעזרו במשך המשחק. השחקנים ירצו שהוא יהיה בהישג יד בזמן קרבות, כך שבדיקות תוכלנה להערך במהירות.

ולבסוף, עליך לצלם את הכריכה החיצונית האחורית של ספר חוקי מו"ד למתחיל. כך תוכל לאתר בקלות תשובות לשאלות שיתעוררו.

כעת אתה והשחקנים מוכנים להתחיל את ההרפתקה.



שליט המבוך המאורגן

בזמן משחק, לשחקנים אין הרבה מה לעשות כמו לך. כל שחקן משחק בד"כ ד"ש אחד. אתה צריך לנהל את כל ההרפתקה! ובנוסף למעקב אחר כל פעולות השחקנים, עליך לשחק את כל המפלצות והאנשים בהם הדמויות נתקלות. שה"ם טוב נותן לשחקנים תאורים של הארצות והיצורים בהם הם נתקלים. יש דרכים רבות בהן אתה יכול להקל על מעמסת שה"ם טוב.

ראשית, ההרפתקה אותה אתה מתכוון לנהל חייבת להיות מוכנה היטב. במקרה זה חייך קלים, מכיון שבמוצר זה יש הרפתקה מפותחת היטב. כאשר תכתוב הרפתקה משלך תהיה לך עבודה רבה יותר! צריכות להיות לך מפות של האזורים בהם תהיה פעילות, מבוא ורקע אודות ההרפתקה, רשימות מלאות של מפלצות יחד עם דרוג שריון, נקודות פגיעה, ושאר מצבים המתועדים במלואם, כמו כן תזדקק לתמסיר לשחקנים (במקרה וד"שים מוצאים ידיעה או מפה) זוהי עבודת ניירת מסובכת מאוד, תוכל להקטינה ולעקוב אחריה אם תהיה מאורגן.

הפרד בין סוגי רשימות. קומות מבוך שונות או דב"שים בהם שחקנים יתקלו יכולים להשמר בחבילות נפרדות. צבעים שונים של דפים יהיו שימושיים במיוחד במקרה זה. כך, בזמן משחק כאשר אתה מסיים עם חבילת חומר אחת, אתה יכול להניחה בצד, כך שלא תתערבב עם חומר בו עוד לא השתמשת.

ודא שגם לך, כמו לשחקנים, יש נייר, עפרונות, קוביות ומחקים בהישג יד. אתם תזדקקו למקום טוב בכדי לשחק. שולחן יציב מוקף בכסאות נוחים, ובעל מקום ישיבה בראש לשה"ם, יהיה הטוב ביותר. תוכל להסתיר את רשימות המשחק שלך מאחורי כריכת מודול זה.

כאשר ההרפתקה מתחילה, עזור לדמויות להתארגן כקבוצה. לד"שים יהיה בד"כ "סדר הליכה" קבוע במבוך. העמדות אותן לרב הדמויות מאיישות הן – לוחמים בראש, קוסמים וגנבים באמצע וכך הלאה. כדאי לך לרשום זאת, כך שלא תאלץ לשאול כל פעם מה הסדר, במשך המשחק.

החלט כיצד השחקנים יודיעו לך מה יהיו פעולות הדמויות. כדאי למנות – דובר – שהוא ידווח לשה"ם על פעולות החבורה. עודד את השחקנים לדון במעשיהם לפני שהדובר אומר מי עושה מה. כמובן שגם שאר השחקנים יצטרכו לספר מה הד"ש שלהם עושה (לדוגמא, כאשר גנב משמש כמרגל, בזמן שהוא נע בראש לבדו דרך מסדרון).

זמן ותנועה

הזמן במשחק – "זמן משחק" לעיתים מכריע מאוד, אך אל תתעקב עליו כאשר אין הדבר נחוץ. אם ד"שים מבלים בוקר שלם בהליכה אל תספור תור אחר תור (10 דקות). כך רק תעקב את מהלך העניינים ללא כל צורך. אם אין כל התקלות במשך הבוקר, אמור לשחקנים, לדוגמא "ביליתם בוקר נעים, בהליכה תחת שמש סתיו נעימה, ואח"כ אכלתם ארוחת צהרים בצילו של עץ אשור" (או כל מה שיתאים לנסיבות).

כאשר זמן כן חשוב, חשב אותו בזהירות. בזמן קרבות, מדוד זמן בסיבובים. מעקב אחרי זמן כאשר מדובר בלחשים בעלי משך זמן מסויים (כמו הגנה, שנמשך 2 תורים) יהיה חיוני. שעון ההרפתקה בעמ' 20, יהיה יעיל מאוד במקרה זה – גם אם הוא בפרק הנשלף לשחקנים – הוא בעיקר לשימושך. אתה יכול לצלם אותו.

הזמן שלוקח לשחקנים לערוך חיפוש בחדר – חשוב, במקרה והד"שים הטילו לחשים. בכדי להקל על החיים, בוא נאמר שלוקח לחבורה לערוך חיפוש בחדר של 6 מטר x 6 מטר או קטן יותר, 4 סיבובים; 7 סיבובים בשביל 6 מ' x 6 מ' – 12 מ' x 12 מ' (או שטח זהה); תור אחד בשביל כל מקום גדול יותר. אין זה כולל חיפוש אחר דלתות סתרים או אביזרים המוחבאים היטב.

מעקב מדויק אחר תנועה, חשוב רק בזמן קרב או בריחה מתוכננת, כאשר דמויות משתמשות בקצב התנועה שלהן לסיבוב, בכדי לרדוף אחר אויבים, לעזור לעמיתיהן, או להמלט ממפלצת רוגזת. האם הכהן יצליח להגיע ללוחם ולעזור לו לפני שהעוג יטיל עליו מכה מוחצת? האם יצליח הגמד בעל השריון לברוח מעדר גובלינים? תנועה וזמן חשובים מאוד במצבים נפוצים אלו.

בכדי שהדברים יהיו פשוטים, בקרב רגיל בדוק את מפת המבוך, והחלט בשרירותיות היכן יהיה ד"ש הלוחם והיריב שלו. אם ד"ש רוצה להסתער ולתקוף והוא יכול לעבור מרחק זה בסיבוב אחד, אפשר לו לבצע פעולה זו.

למרדפים ארוכים יותר, או עלילות מסובכות יותר, ראה עמ' 17–16 בספר חוקי מו"ד לשה"ם.

נסיון ונקודות נסיון

ככל שההרפתקה מתקדמת, ד"שים יצברו נקודות נסיון (נק"ן) על כל מפלצת ואויב שהם יביסו ועל כל אוצר שימצאו. אתה יכול לתעד זאת כל פעם – ברשימה ככל שאתה מתקדם. אך יש דרך פשוטה יותר במוצר זה. שהיא אפילו מהירה יותר – דף עזר לנסיון בעמ' 32, אשר מכיל את כל נק"ן למפלצות ואוצרות שימצאו במבוך.

כאשר ד"שים יביסו מפלצת, פשוט שים סימן ליד המפלצת – שלידה רשום אזור המבוך בו היא נמצאת – כך תדע שהד"שים גברו עליה. בסוף ההרפתקה, אתה יכול לסכם את נק"ן המפלצות שצברו השחקנים.

בתהליך דומה תוכל להשתמש באוצרות. זכור שדף עזר לנסיון, אינו מכיל נק"ן עבור אביזרים קסומים שהשחקנים ימצאו. לאביזרים אלו אין ערך בנק"ן, הקסם עצמו הוא תמורה מספקת.

לסיום, כפי שספר חוקי מו"ד לשה"ם המתחיל מציין, נק"ן ניתנות בסוף הרפתקה, ולא בסוף כל ערב בו משחקים. הדמויות צריכות לסיים את ההרפתקה, ולהגיע למקום בטוח, לפני שיחולקו נק"ן.

שליט המבוך המתאר

לעולם אל תשכח שבזמן משחק אתה עיניהם ואוזניהם של דמויות השחקנים. השחקנים תלויים בך לחלוטין בכדי לדעת מה הד"שים רואים, שומעים, וכך הלאה. שה"ם טוב מסוגל להעביר את האווירה בהרפתקה, הפחדים והריגושים, ע"י תאור טוב של הפעולות המתרחשות ושל כל מה שהד"ש רואה סביבו.

לפסטיבל המלך יש מאגר תסריטים שילמדו אותך כיצד לתאר את מיקום ההרפתקה ואת המאורע עצמו. זאת מיומנות אותה תרכוש עם הזמן.

עליך רק להימנע משני סוגי הגזמות בתאורי שה"ם!

ראשית, אל תקמצן בתאורים. השחקנים ישתעממו במהירה אם תתאר את כל החדרים רק ע"י המימדים שלהם. השחקנים פשוט יאנחו ויאמרו: "הוי, הנה עוד חדר בגודל 10 מטר רבוע. עם דלת שמוצבת מולנו". אם כל החדרים במבוך שלך זהים, מספר קורי עכביש, רצפות מאובקות, רצפות (עץ) חורקות או (אבן) חלקלקות, ציוצים, קולות מוזרים (עטלפים בעליית הגג, חיפושיות הזוחלות על הרגליים) יוסיפו המון למשחק.

הקיצוניות השניה ממנה אתה צריך להמנע, היא הגזמה בתאורים. אם בכל החדרים יש סמלים של רשע על הקירות, דם יבש על הרצפות, או כל דלת אותה פותחים הד"שים חורקת, השימוש בסימנים חוזרים ונישנים, ובקולות יהרוס את הצטברות הריגוש של השחקנים.

זכור, מספר מקומות עלולים להיות ארציים ולא שוים תאורים ממושכים. שה"ם טוב ידע מה הד"שים צריכים לראות, לשמוע ולהריח.

נקודה נוספת חשובה היא – שה"ם טוב מתאר הרבה יותר ממה שהד"שים רואים. אל תשכח רעשים (קולות של שרצים מפחידים, רוח שורק, קריאות ינשוף, דבר מה השורט את קירות האבן – האם אלו ציפורניים עטויות ומתכת, או שמא זה דבר מזויע יותר?), ריחות (אוכל, זבל, סרחון עוג מטונף המאיים באלה על ד"ש) ושימוש בחושים מוחשיים יותר ("אתם מרגישים את שיער עורפכם סומר" או "כאשר אתם נוגעים באבן אתם מרגישים את קרירותה וחלקלקותה").

מפלצות ודב"שים

ליבו של משחק המו"ד, הוא המשחק בהיתקלויות – זה יכול להתבטא בקרב עם ענק או אפילו בפגישה עם לקוח בפונדק. ההערות הבאות שמסבירות איך לטפל במצבים חשובים אלה יהיו שימושיות מאוד בזמן ניהול ההרפתקה.

מפלצות משוטטות. הזהר ממפלצות משוטטות (או בקיצור מ"מ). זה יכול להיות הרסני, אם קבוצת ד"שים חלשה פוגשת במ"מ מרושע רק בשל תוצאת גילגול קוביה.

השתמש בכושר השיפוט שלך. אם השחקנים שיחקו היטב, או שקרב עם מפלצת משוטטת יפגע במהלך המשחק, בטל את הקוביה ואל תשתמש בהתקלות.



מצד שני, יכול להיות ותהיה לך חבורת שחקנים זהירים, שלוקח להם זמן רב מידי לפעול. לעיתים קרובות שחקנים אלו משתהים לאורך זמן בבדיקת כל דלת בחיפוש אחר קולות, מלכודות או שהם זוחלים ובעזרת מוט – מחפשים אחר חורים בכל מקום (וכל זאת למרות שאמרת להם שאין בכך כל צורך) אז עליך להחליט שתהיה התקלות במ"מ מבלי להתחשב בגלגול הקוביה. ולאמר לשחקנים "זה מה שקורה כשלוקח לכם זמן רב כל כך לעשות כל דבר".

מוראל. כמו עם מפלצות משוטטות, בטל את הקוביה בגלגול מוראל אם זה הגיוני. דוגמא לביטול קוביה היא במערכה אחרונה של ההרפתקה – "קרב השיא הגדול" שימוש בגלגול מוראל שיכניע את המפלצת לאחר פעם אחת, יהווה אכזבה לשחקנים, במיוחד אם הם התכוננו לקראת קרב זה במשך ערבי משחק רבים.

אם אין אתה רוצה שמפלצות יכנעו מכל סיבה טובה שהיא, הן לא צריכות רק בשל גלגול קובית מוראל. אולי המפלצות קנאיות או שמלכן הפיץ את השמועה שבני אנוש תמיד הורגים את השבויים שלהם, איזו מפלצת תכנע אזי השתמש בשיקול דעתך הטוב ביותר.

תגובה. השתמש בחוק זה בזהירות. אם חבורת לוחמים השמידה מאורת גובלינים. מבלי להתחשב בזריקת קוביה חיובית, אין הם יכולים לצפות לנהל משא ומתן עם שרידי הגובלינים. ע"פ הנסיון, גלגול תגובה יהיה חיובי רק כאשר משא ומתן הוא אפשרות מציאותית – כלומר, כל מי שהד"שים מנהלים משא ומתן עימו – צריך להיות ניטראלי לגבי מעשי הד"שים.

עליך לפרש את תוצאות כל גלגול תגובה בצורה שתהיה הגיונית. לדוגמא: כאשר חבורת ד"שים חמושים מנסים לדבר עם גובלין בודד, מבלי להתחשב בקובית תגובה, יש סבירות נמוכה ביותר, שהוא יתקוף. לעומת זאת, קובית תגובה שלילית פרושה במצב זה – שהגובלין יהיה עויין ואולי אפילו גס כלפי הד"שים.

חוק ההגיון זהה לזה שבקובית תגובה "חברותית". דב"ש חברותי יצור קשר ויעזור, אך אין זה אומר שהוא ימסור כסף, או יצא מגדרו בכדי לעזור לד"שים. תהיה קובית התגובה שתהיה, התוצאה חייבת להישאר הגיונית ולהתאים למצב ולאותו רגע במשחק.

ניהול קרב

בעמ' 13, בחוברת זו, תמצא טבלת מערך קרבות אשר מונה את כל השלבים הכרוכים בקרב. עליך להשתמש בה בכדי לנהל קרבות בצורה הטובה ביותר. לשחקנים יהיה תצלום של הטבלה בדף העזר לשחקן, אשר מכיל גם רשימות וטבלאות לנזקי נשק, דרוגי שריון, זריקות הצלה, ושאר גורמים חשובים בקרב. ניתנת לך רשות לצלם כמה העתקים של דף זה.

חוקי קרב פשוטים מאוד, אתה והשחקנים תגלו כי לאחר קרב או שניים קביעת תוצאות הקרב תהיה קלה ומהירה יותר ככל שתרכוש יותר נסיון. יש כמה נקודות מסוימות בקרב שעליך להבין לפני שאתה מתחיל.

הפתעה. לעיתים מצב מסויים בזמן התקלות מכתיב שהפתעה היא איננה אפשרות הגיונית, לצדדים המעורבים. לדוגמא: אם החבורה צוטטה ליד דלת, ושמעה דיבורים של גובלינים, סביר להניח שמשמר הגובלינים לא יפתיע אותם כאשר הד"שים יפתחו את הדלת. אם בזמן קרב בד"שים, אחד השומרים נמלט ומזהיר את הגובלינים במעמקי המבוך, הם יהיו בכוננות גבוהה. וסביר להניח שלא יופתעו כאשר הם יתקלו בד"שים. במקרים מסויימים אתה יכול להחליט שהפתעה איננה אפשרית או בסבירות נמוכה. (הפתעה תופיע רק בגילגול 1 ב-6p1, במקום 2 ב-6p1).

כלי נשק דו ידנים. יש מספר כלי נשק שדורשים שתי ידיים בכדי להפעילם: כל סוגי חץ וקשת, גרזן מלחמה, נשק מוט, וחרב דו ידנית. דמויות או ד"שים המשתמשים בכלי נשק אלו, תמיד יכו אחרונים בסיבוב.

יוזמה נחשבת בכלי נשק אלו, רק אם אחד או יותר לוחמים מהצד הנגדי, נעזרים בכלי נשק דו ידניים. אנשים או מפלצות יכו, רק לאחר שכולם כבר הכו באותו תור.

לוחם המשתמש בנשק לשתי ידיים, ויש לו יוזמה, יכה לפני הלוחם המשתמש בנשק לשתי ידיים שאין לו יוזמה.

הפעולות המורשות בסיבוב. דמות יכולה לבצע רק פעולה אחת בסיבוב - כהן לא יכול להטיל לחש, לנסות לגרש אל-מת, וגם לנסות לפגוע במפלצת המנסה לשפד אותו - באותו סבוב! עליך לאכוף חוק זה. שחקנים משולהבים ירצו שהד"ש שלהם יבצע יותר ממה שהוא יכול בתור.

יש כמה יוצאי דופן בחוק זה. בתור שה"ם מתחיל אתה תיתקל במהירה במקרה מיוחד, בו ד"ש ינסה לשנות או לשלוף נשק. ברוב המקרים שליפת נשק או החלפתו אורכים סבוב שלם (כגון מחרב לחץ וקשת). בשעה שהחלפת פגיון אורכת סבוב שלם. שליפת פגיון אינה אורכת סבוב שלם, (כלומר, אתה יכול לשלוף נשק מסויים זה ולתקוף עימו באותו סבוב).

זהו משחק תפקידים!

מרבית הכתוב היה אודות קרבות ולחימה. אלו הם חלקים של משחק המו"ד החיוניים לכל השחקנים. קרב שיא מהווה סוף הכרחי למרבית ההרפתקאות. כך ההתרגשות המצטברת נמוגה, תוך כדי הווצרות ריגושים והנאה במשך התהליך. שחקנים של לוחמים חזקים, גמדים קשוחים, ושאר דמויות, יהנו מהאתגר שבקרב מתיש נגד אויב אכזר. אחרי הכל, כוחות הרוע קיימים בכדי שיגברו עליהם.

אבל, משחק זה אינו משחק קרבות, יש בו הרבה יותר מאשר התכתשות טקטית של לוחמים וקוסמים מדרגה נמוכה.

מה שהופך משחק זה להרבה יותר מכך, הוא קיומם של דמויות השחקנים, (ודמויות שאינן שחקן, ושה"ם משחק אותן) כיצורים בדיוניים ומענינים. דמויות בעלות אישיות משלהן, מטרות, מניעים וסגולות.

התפתחות אופי הדמות לפרטי פרטים היא שלב חשוב בהנאת השחקן ממשחק המו"ד. השחקנים יאהבו ליצור דמות המפותחת היטב. ולא רק לגלגל קוביות, ולהוסיף נקודות נסיון. ע"י שימוש יצירתי בדב"ש, שה"ם יוכל להוות חלק חשוב ביצירת ופיתוח דמות שחקן.

זה יכול להיות מאוד כדאי לשחקן, אם הדמות שלו תחיה בעולם בעל דב"שים מענינים ובעלי עוצמה, תשתף עמם פעולה במזימות מדיניות, קרבות, או אפילו לחלוק אחווה וידידות (במיוחד לדמויות צדיקות).

תמיד כדאי לשה"ם ליצור דב"ש שיש לו יותר מאשר תפקיד מזערי ופרטים נוספים קטנים. לדוגמא, אראליק, הכהן ב"פסטיבל המלך" מתואר מבחינה חיצונית (אחת מהשאלות הראשונות שד"ש ישאל על דב"ש היא "כיצד הוא נראה?") ובנוסף לכך מתואר אופיו, ואחת מתכונותיו - העובדה שהוא סובל מבעת-סגור (קלאסטרופוביה). (זוהי אחת הסיבות מדוע הוא מאושר לראות את הדמויות אך מסרב לרדת עמן אל תוך המבוך).

לדב"שים אשר יופיעו פעמים רבות במשך המסע, תינתן יותר תשומת לב ע"י שה"ם - במונחים של הופעה חיצונית, אמונות, מניעים, סודות אפלים וכו', ככל ששה"ם ישקיע יותר בדב"ש, כך הוא יהיה יותר אמין, ולשחקנים תהיה תמורה גדולה יותר בזמן שישחקו עם הדמויות שלהם בעולם זה. יש להעניק תשומת לב אפילו למפלצות "רגילות". גם הן רוצות לשרוד, להשיג מזון ומחסה וגם (בד"כ) בטחון. הן אינן תוקפות מתאבדות (מלבד במצבים יוצאי דופן). יש להן מטרות ומניעים משלהן, נקמות, בטחון, נאמנות לשבט, אזורים, וכדומה. עליך לחשוב על מרבית המפלצות כ"אנשים" - או לפחות במונחי פיתוח של דב"ש.

שחקנים מתחילים, לרוב אינם מעונינים במשחק תפקידים. השחקנים רק רוצים, להכות דבר מה. עד לגבול מסויים ניתן לצפות לכך. הד"ש שלהם עוד לא פיתח עומק של דמות. הם עוד לא מבינים את משמעות המשחק. למרות, שכדאי ללמוד את עקרונות המשחק תוך כדי היתקלות בכמה גובלינים, הרפתקה שאינה מכילה מרכיבים טובים של משחק תפקידים כמו דב"שים מענינים ואמינים ודמויות מפותחות לא תמשך לאורך זמן.

מדריך לבעיות שליט המבוך

בשלב מסויים בהרפתקה או במערכה, משהו ישתבש במהלך המשחק. מאחר שדבר זה יכול להתרחש בצורות שונות, לא נוכל לסקור את כל האפשרויות בפרק זה, אך נכלול כאן עצות בקשר לכמה מהבעיות הנפוצות יותר בכדי לעזור לך לפתור חלק מהמכשולים.

דש"ים עושים דבר מוזר

אתה רוצה שד"שים יעברו מנקודה א' לנקודה ב', אך מתוך עקשנות גרידא (או סקרנות), הדמויות מחליטות ללכת לנקודה ג' במקום. למרות רמיזותיך המנומסות.

אין ברשותך את המפות המתאימות לאזור ג' וגם אין בידך הרפתקה לאזור זה, בכדי

להמשיך את מהלך המשחק, עליך לתמרן את הד"שים חזרה לנקודה ב'.

אין זו בעיה קשה. השתמש בדב"ש בכדי לגרום לד"שים ללכת לאן שאתה רוצה ולמנוע מהם ללכת למקום שאין הם אמורים ללכת. הרפתקן דב"ש יאמר לד"שים "פרצה מגיפה איומה בנקודה ג'" או "שמעתי שמשלמים כסף טוב להרפתקנים בנקודה ב' אם הם נלחמים בגובלינים פולשים". אם השחקנים עדיין הולכים ל-ג' במקום ל-ב', המצא סיבה מדוע עליהם לחזור אל ב'. גרום לכך שהם יאלצו לברוח מ-ג', וכדומה. השתמש בדב"שים – הם יעשו את העבודה המלוכלכת.

לעיתים רק שחקן אחד, ולא כל החבורה, מתעקש לבצע פעולה, שתשבש את מהלך המשחק, הוא או היא עלולים להחליט להפר את החוק או לתקוף ולהרוג דב"ש שאתה תכננת שיספק מידע, וכך הלאה. המעשה הנבון יהיה להזהיר בבהירות את השחקן על כך ("המשמר כולל 6 חיילים, לאחד מהם יש משרוקית, שישתמש בה כדי לגייס תגבורת, לכן מוטב שתשקלו מחדש אם אתם רוצים להלחם בשומרים"). אם הד"שים עדיין מתעקשים נסה את אותה שיטה – בה השתמשת בכדי לגרום לחבורה ללכת לאן שאתה רוצה. אם גם זה לא יעבוד, תמיד תוכל להיות נוקשה ולהעניש ד"ש על מעשיו.

דש"ים לא עושים (או מוצאים) את מה שרצית

החבאת בחדר מבוך – רמז חשוב (או מגילה), המזהיר מפני סכנה איומה במעמקי המבוך. הד"שים מעולם לא נכנסים לחדר בו נמצא הרמז. הם ממשיכים בדרכם ועלולים מאוחר יותר למצוא את עצמם בצרות צרורות, מכיון שהם לא קיבלו את האזהרה וניכנסו לאזור המסוכן. הם עלולים לא להיות מסוגלים לפרוץ מנעול או לפתור חידה, מכיון שהם לא מצאו את המפתח או הרמז, וכך ההרפתקה תגיע למבוי סתום.

עליך לזכור דבר חשוב – תמיד תהיה בידך תוכנית גיבוי בכדי שתספק את המידע או החפץ (כמו מפתח), הנחוץ לד"שים, בכדי להשלים את המבוך. פשוט העבר את הרמז למיקום אחר בו הוא ימצא ע"י הד"שים. מוטב שתארגן תסריט תחליפי עוד בשעה שאתה מארגן את המבוך, כך שהוא יתקבל על הדעת ולא יראה כתחבולה של הרגע האחרון.

לעיתים אתה נותן לשחקנים רמז חשוב והם שוכחים אותו (זה נפוץ במיוחד כאשר שחקנים אינם מנהלים רשימות). במקרה כזה, בצע בדיקת תבונה לד"ש הנבון ביותר, לפני שיהיה מאוחר מדי. בקש מהשחקן המעורב לגלגל 1ק20. אם הגלגול שווה או נמוך מתבונות הד"ש, הד"ש יזכור את הרמז, ואתה תספק את המידע שנית. אם זה לא מצליח, חבל. כנראה שהם באמת שכחו.

מוטב לא לבסס הצלחת או כשלון הרפתקה על רמזים שאותם עלולים השחקנים לאבד או אפילו בכלל לא למצוא.

ד"ש מנסה פעולה שאינה כלולה בחוקים

חוקי המשחק מו"ד אינם יכולים לכלול את כל הפעולות אותן שחקנים ינסו לבצע בזמן המשחק. לדוגמא, מה תעשה אם לוחם מנסה לנתר בעזרת מוט באורך 3 מטר, מעל פני שלולית רדודה!? צא מנקודת הנחה שזאת אפשרות הגיונית (זה לא היה הגיוני אם השלולית היתה בעומק 6 מטר) מהם סיכוייו? החוקים אינם מפרטים במקרה זה. לכן עליך להמציא חוק משלך.

במקרה זה, השתמש בבדיקת יכולת הדומה לזאת שביצעת לתבונה (כאשר ד"ש שכח דבר-מה). יתכן ותחליט כי כוח הוא היכולת החשובה, ותבצע בדיקה כנגדו. הד"ש לא ידע אם הוא או היא הצליחו עד אשר המעשה בוצע.

בחוקים אחרים (כמו מוראל וגלגול תגובה) נסה להתחשב בנתונים נוספים מלבד מספרי יכולת. לדוגמא אם הד"ש לובש שריון כבד, יש לשער שנסיון הקפיצה יהיה קשה יותר. במקרה זה, יתכן ותוסיף 4 למספר שעלה בגלגול ליכולת, בכדי לשקף קושי זה.

במרבית המקרים, כל מה שעליך לעשות בכדי להחליט אם ד"ש יכול או לא יכול לבצע דבר-מה, הוא להחליט מה היכולת הנחוצה ביותר לפעולה הנדונה, כמו כוח בקפיצת המוט. אח"כ שקול אם הפעולה קלה (במקרה זה חסר מספר מגלגול הקוביה) או קשה (כאן, הוסף מספר לגלגול הקוביה).

אך עליך לזכור – 1 בגלגול קוביה בד"כ פרושו הצלחה, ו-20 פרושו כשלון. במקרה של בדיקת יכולת, גלגול קוביה גבוה פרושו כשלון (ההפך מגלגול קוביה בזמן קרב, וגלגול הצלה).

שחקנים שקטים

נסה למשוך שחקנים שאינם משתפים פעולה אל תוך המשחק, שאל את הד"ש שלהם אודות תוכניותיו ופעולותיו. אתה יכול גם לגרום לדב"ש להיות מקורב לדמות שלהם בכדי לשתף אותה במשחק.

שחקנים טובים לעיתים קרובות יעזרו לשחקנים שקטים להיות יותר מעורבים בצורה טבעית. אם לא יעשו זאת, אתה תמיד יכול לרמוז להם על כך.

ד"שים ושחקנים בעיתיים

דמות שחקן עלולה לחרוג מהמקובל לעיתים קרובות מדי, ולהרגיז ד"שים אחרים. יש לד"ש דרכים רבות לפעול נגד חבורה – גנב יכול לגנוב מחבורתו, לוחם פזיז עלול לנהוג בחוסר התחשבות כל הזמן, ולגרום צרות לאחרים. במקרים כאלו שה"ם צריך לעודד את שאר הד"שים להכתיב לד"ש הבעייתי את החוקים, ולהבהיר לו מה הם יסבלו ומה לא.

בתור שה"ם עליך לדרבן את השחקנים לעבוד יחדיו. דרך אחת היא ליצור

הרפתקאות שידרשו עבודת צוות מהשחקנים.

אתה יכול להרתיע ד"ש בעייתי, ע"י שימוש בדב"שים בכדי שיענישו אותו על מעשיו, ויגמלו לשאר הדמויות על שיתוף פעולה.

הסכנה בכך, ששחקן הדמות הבעייתית, עלול לקחת תגובה זו באופן אישי. אם ברור שהשחקן מתעקש לשחק דמות הרסנית הגורמת בעיות, יש לבקש בתקיפות אך בנימוס מהשחקן לעזוב את המשחק. ד"שים ושחקנים בעיתיים גרמו לסופם של יותר ממשחק אחד.

דמויות ונטייה

בתור שה"ם עליך לשים לב לד"שים אשר פועלים בניגוד לנטייה שלהם. במיוחד במקרה של כהנים לפעול בניגוד לנטייה – היא הפרה חמורה של החוק – התעלמות מאמונות הדמות וגורלה, יביאו קללה על הדמות.

אם ד"ש ממשיך לפעול בניגוד לנטייה, עליך להתערב במצב, ולדון עימו בבעיה. תמיד תן שתי דוגמאות לדרך בה הד"ש חרג מהמקובל. שחקנים טירונים יתקשו לעקוב אחרי נטייה ויזדקקו לתזכורת מתמדת אך חברותית להגבלות הנטייה.

אתה מבצע שגיאה גסה

גם זה קורה. אתה מבלבל את המפה בצורה איומה, שכחת לחלוטין שדבר מה היה צריך להתרחש בזמן קרב, לא התרכזת והרגת ד"ש בשעה שהמפלצת ספגה מספיק נזק בכדי להפסיד, וכדומה. מה אתה עושה?

ניתן לתקן כמעט כל טעות. הדבר הראשון שעליך לזכור הוא שאף אחד לא מצפה ממך שתהיה מושלם.

נסה לצאת מהתסבוכת בצורה רגועה ככל האפשר. אם אתה מגלה טעות רצינית בדיוק במהלך שלב חשוב במשחק, אל תבהל.

פתור את הבעיה בצורה הטובה ביותר שאתה יכול, ואז תודיע לשחקנים שיש בלבול כלשהו ברשימותיך ואתה זקוק לכמה דקות בכדי לבדוק אותן. אתה תמיד יכול לנסות לפתור את הבעיה תוך כדי המשך המשחק. כל מה שעליך לעשות זה להשתמש בכלים שלך כשה"ם, להשתמש בשיפוט ובהגיון פשוט.

אם מפת השחקנים לא נכונה, בקש לראות את המפה. הצב אותה ליד שלך. מה השתבש? נסה לשנות את מפת השחקנים כך שתתאים לשלך, או במקרים חריגים, שרטט מפה חדשה ותן אותה לשחקנים. כל מה שעליך לעשות זה לומר להם "מישהו עשה טעות – אני, אתם או שנינו".

אם החמצת התקלות גורלית. נסה לבדוק אם אתה יכול להעבירה למיקום אחר ושם לנהל אותה. שינוי זה ניתן לעשות לעיתים קרובות. אם שליח לא הגיע למיקום מסויים, והשחקנים יודעים שהם צריכים לפגוש אותו, כנראה שהוא פשוט התעכב מכיון שהסוס שלו התחיל לצלוע. אם הד"שים אפילו לא יודעים שהם היו אמורים להתקל במשהו או מישהו במקום מסויים, הם לעולם לא צריכים לדעת שהתוכניות שונו.

ד"ש נהרג

אם לא היתה כל אפשרות שד"ש ימות, יתכן והמשחק היה מאבד את מרבית הריגוש שבו. מדי פעם דמות תכחד, אך אסור שזה יקרה לעיתים קרובות. אלא אם כן אין אתה נזהר בכוח האויבים שעומדים בפני הד"שים, או שאתה פשוט אכזר. "מבוכים רצחניים" הם איומים ויש להמנע מהם בכל מחיר.

יש דרכים להמנע ממותו של ד"ש, או לטפל במקרה לאחר שארע. אם זה קרה בשל טעות שלך (שכחת קסם הגנה שהיה ברשות הד"ש, או שטעית בחישוב נזק), במקרה זה פשוט תאמר שהד"ש איבד את הכרתו, אך הוא עדיין בחיים (יש לו נקודת פגיעה אחת). אם לוקח לך כמה זמן לגלות את הטעות, ודא שהד"ש יוכל להצטרף לחבריו – לדוגמא, הד"ש מחולץ מהמבוך ע"י חבורת דב"שים. אם הד"ש באמת מת, ולא עשית כל טעות, זהו רגע עצוב, אך הד"ש ימשיך לחיות בזכרונות הניצולים, השחקן המעורב יכול לגלגל דמות חדשה מרמה ראשונה, לא יקח לו זמן רב להדביק את האחרים. ברמות גבוהות יותר, ניתן להחזיר את המתים לחיים בעזרת כהנים (כפי שמוסבר במערכת מו"ד למתקדם), אך רק לאחר שתנתן תרומה נדיבה למקדש הכהן הדב"ש.

יש נקודה אחת חשובה במות ד"ש שעליך לזכור בשעה שתכתוב הרפתקה משלך. בשלב מסויים תכתוב תסריט לקרב קשה, בד"כ רגע השיא בהרפתקה, לעיתים קרובות תשתמש באויבים חזקים שילחמו בקשיחות נגד הד"שים. אם תתכנן את הקרב ברשלנות, יתכן ובסוף יהיו במבוך מספר ד"שים מתים וליד שולחנך כמה שחקנים ממורמרים.

אתה יכול להקטין את הסיכויים לקרב לא מאוזן, ע"י כך שתשחק את הקרב בעצמך לפני תחילת ההרפתקה, שחק את שני הצדדים ע"י חבורת מדגם וראה כיצד הענינים מתקדמים.

אם תצליח להתחמק מהרג מיותר, (לא קשה מדי לד"שים אך לא קל מידי) הרי שאתה על דרך המלך.

לאחר מכן, עליך לנהל שוב את אותו קרב דמיוני, אך הפעם הורד 25% מנקודות הפגיעה והקסמים של הד"שים. האם יש הבדל משמעותי בסוף הקרב? אם כן, מוטב שתפזר כמה רמזים בהרפתקה, שיזהירו את הד"שים מפני הסכנה שבקרב, כך שהם יוכלו לנוח ולהתכונן לקראתו.

אתה יכול גם להקטין במקצת את כוחם של האויבים. לאחר שתכתוב ותנהל מספר הרפתקאות תקבל מושג ברור יותר מה יצליח או יכשל במשחק. האימרה הישנה מתאימה גם לשה"ם, אין חכם כבעל נסיון.

קאראמיקוס היא המדינה בה מתרחש "פסטיבל המלך". בכריכה הפנימית של מודול זה תמצא מפה של קאראמיקוס ושכנותיה. בדף העזר לשחקן, תמצא נספח ובו כמה פרטים בסיסיים על קאראמיקוס המיועדים לשחקנים. כאן יתנו לך פרטים נוספים אודות האזור. כך שבמקרה ושחקנים סקרניים ישאלו שאלות על היבשה, תוכל לענות לפחות על חלקן.

קאראמיקוס גדולה מדי בכדי שניתן יהיה לסקרה במלואה במוצר זה. אם ברצונך ללמוד יותר אודות ההיסטוריה והמדיניות באזור זה, עליך לרכוש את רשומון גאוגרפי 1, *דוכסות קאראמיקוס הגדולה* (Gazetteer 1) ואת שאר סדרות ה-B של חוברות מו"ד שמתוכן הופיעו בעברית B5, *אימה על הגבעה* ו-B6, *החברה הנסתרת*.

היסטוריה וגאוגרפיה

קאראמיקוס היא מדינה גדולה ומשגשגת, בעלת כלכלה ויחסי מסחר מצליחים. זוהי אומה צעירה שרק לאחרונה קיבלה את עצמאותה מידי ממלכת תיאתיס המשתרעת לאורך המזרח (צידה הימני של כריכת חוברת זו מציג את מיקומה של קאראמיקוס ושכנותיה).

היה זה רק לפני שלושים שנה כאשר הדוכס סטפן קאראמיקוס השלישי ערך הסכם עם קיסר תיאתיס וכך הפך את אדמות קאראמיקוס לשלו. סטפן שהיה שליט חכם ואהוד, איחד את הארצות המפורדות לאומה אחת הנושאת את שמו.

שמועות אומרות כי אנשים מסויימים במקומות הגבוהים אינם דואגים לשלומו של סטפן ולא מאחלים לו כל טוב, אך מזימות שכאלו נלחשות רק ע"י דמויות העוטות ברדסים וגלימות, דמויות המעדיפות לדבר במקומות חשוכים וחבויים. בקאראמיקוס יש אדמות רבות מיוערות ופוריות, והחקלאות היא מקור פרנסה עשיר. האזור ההררי, בו מתרחשת הרפתקת "פסטיבל המלך", נמצא בחצי הצפוני של המדינה, ליד העיר פנהאליגון.

בירת קאראמיקוס, ספקולארום, ממוקמת על הנהר שותורגאל. כ-180 ק"מ דרומית לפנהאליגון לאורך כביש הדוכס. במחצית הדרך שבין הבירה ופנהאליגון, נמצאת העיר קלווין, בראשה עומד הברון דסמונד קלווין השני, היא מאוכלסת בכ-20,000 נפש.

צפונית לפנהאליגון מובילה דרך אל מצודת כביש הדוכס, מבצר המאוייש היטב ומגן על המעברים שבהרים. דרכי מסחר עוברות כאן וממשיכות לסלניקה, בירת רפובליקת דארוקין.

פנהאליגון עצמה היא העיר החשובה היחידה שקרובה לסתאלאנפורד, העיירה בה מתרחשת הרפתקת "פסטיבל המלך". מתגוררים בה כ-4,000 נפש, תחת שלטונה של הגבירה ארטריס פנהאליגון, לוחמת ידועה ובעלת שם שירשה את מקום אביה ארטורוס לפני 4 שנים, לאחר מותו.

פנהאליגון היא עיר תוססת ופעלתנית, בעלת מסחר שמתחיל לשגשג על גדות הנהר ולאורך הדרכים. פנהאליגון מבוצרת היטב בכדי שתוכל להגן על דרך המסחר הנמצאת ב"כביש הדוכס".

למרות תיגרות מזדמנות עם אורקים, גובלינים - ואפילו דיבובונים והובגובלינים - העיר עצמה בד"כ שלווה.

סכנות בדוכסות

למרות עושרה ושלטונה היציב, לקאראמיקוס יש מספיק בעיות משלה. אורקים, גובלינים וקרובי משפחתם (הובגובלינים שהם חזקים וגדולים יותר) נמצאים בשפע באזורים ההרריים באדמות הצפוניות, בעיקר בצפון מזרחיות - כולל האזור שמקיף את פנהאליגון וסתאלאנפורד!

דיבובונים נפוצים ביערות הדרום-מערביים. בגבעות הנמצאות צפונית ליערות אלו שורצים אוגים ולעתים אפילו ימצא ענק או טרול מזדמן.

ניתן למצוא בכל רחבי הדוכסות יצורים ארציים נוספים - שיכולים להוות סכנה להרפתקנים - כמו זאבים ודובים. אין זה מפתיע בהתחשב באזורים הנחרבים שלמרגלות ההרים וביערות. בגבעות הצפוניות ניתן למצוא חתולים גדולים, הם מהווים מטרד, אך יתקפו בני אדם לעיתים רחוקות מאוד - אלא אם כן הם מאוד רעבים או שמתגרים בהם.

אי שקט מדיני בתוך קאראמיקוס

אויבו המושבע של האדם (ושל הגמדים, האלפים וקרוביהם) הוא, כמובן, האדם עצמו. בשעה שקאראמיקוס מנהלת יחסים מדיניים טובים עם מרבית משכנותיה, ישנן שמועות אודות אצילים יהירים ושאפתנים הנמצאים בתוככי הדוכסות ושואפים להפיל את הדוכס סטפן.

כמו כן מסתובבות להן חבורות נתעבות של סוחרי עבדים, ופושעים הפועלים בתוך הדוכסות. רוע ורישעות אלו הם עדיין בגדר שמועה בלבד לגבי הד"שים בהרפתקה זו.

אוכלוסית קאראמיקוס מתחלקת לשתי קבוצות: מהגרים מתיאתיס שהתישבו בדוכסות, והילידים, הידועים כטראלאדאראנים (טראלאדארא הוא שמו העתיק של אחת האומות בקאראמיקוס).

תיאתיסים גבוהים יותר, מתורבתים יותר, ולעיתים קרובות מחשיבים את עצמם כנעלים יותר מאנשי המקום. טראלאדאראנים קטנים יותר, ולעיתים בורים ונוטים להאמין לאמונות טפלות. טראלאדאראנים שומרים טינה לתיאתיסים ה"כובשים" שאף מתעלמים מהם. בעיני טראלאדאראנים קריאה בעלי תה, ופרוש מאורעות ארציים כאותות משמיים - אינם אמונות טפלות - אלא רק הגיון בריא.

יתכן ותעדיף שלא להציג מיד את כל המידע הזה בפני השחקנים, היות ואין הוא נוגע ישירות להרפתקה, ועלול להסיח את דעתם ממטרתם העיקרית, אך מכיון שמזימות ואי שקט הם חלק חשוב מקאראמיקוס עליך להיות מודע להם, ויתכן ותעזור בהם בכדי לפתח דב"שים בהרפתקה נוספת שתתבסס על קאראמיקוס.

לפני שתנסה להתחיל לנהל את ההרפתקה שבמוצר זה, עליך קודם כל לקרוא מבוא זה. עליך להיות בקיא בכל ההתקלויות והאתרים שבהרפתקה בכדי לנהל בהצלחה את המשחק. לכן קרא בעיון, ולמד את המפות הכלולות בחוברת זו.

התסריט להרפתקת פסטיבל המלך, מותאם למפות. כאשר ד"שים נתקלים באתר מסויים, פרטים אודות כל מה שהם רואים ינתנו בפיסקה ממוסגרת – עליך לקרוא רק אותה לשחקנים. לעיתים יהיה עליך להוסיף פרטים, בהתאם לפעולות השחקנים. אך, מהר מאוד תגלה שהתאורים בהרפתקה יכסו את מרבית השאלות שישאלו ע"י השחקנים.

כאשר מפלצת תתואר במקום מסויים. נתוניה ינתנו בצורת קיצורים. המידע הבא ינתן:

שם (מספר); דרוג שריון; קוביות פגיעה (או סוג ודרגה לדב"ש); נקודות פגיעה; תנועה לתור (תנועה לסבוב קרב בסוגריים); מספר התקפות לסבוב; לב"ש (מיוחד – ראה בהמשך); נזק להתקפה; התקפה מיוחדת (רעל וכו'); ניצל כמו (סוג ודרגה); מוראל; נטייה; נקודות נסיון עבור הבסת המפלצת (אם ישנן כמה מפלצות מאותו מין, המספר שמופיע הוא עבור מפלצת אחת, ולא עבור כל החבורה); כישורים נוספים (אם יש).

פרטים נוספים ינתנו אם המפלצת או הדב"ש חשובים במיוחד או יוצאי דופן.

קיצורים

אנו נשתמש בקיצורים הבאים: אומנם זאת נראית רשימה ארוכה ומפחידה אך בקרוב תתרגל אליה.

דרג"ש	דרוג שריון
נט	נטייה
הת	מספר התקפות לסבוב
ר	רשע
פ"כ	פיסות כסף
ק	סוג קוביה (או קוביות)
נזק	נזק להתקפה
פ"א	פיסות אלקטרום
ל	לוחם
פ"ז	פיסות זהב
קב"פ	קובית פגיעה
נק"פ	נקודות פגיעה
צ	צדיק
מר	מוראל
ק	קוסם
תנ	תנועה
נל	נייטראלי
אר	אדם רגיל
פ"פ	פיסות פלטינה
הת"מ	התקפה מיוחדת
ניצל	ניצל כמו (סוג/דרגה)
פ"כ	פיסות כסף
תלד"ס	ראה למטה
נק"ן	נקודות נסיון

תלד"ס: אלו הם ראשי תיבות של "תוצאה לפגיעה בדרוג שריון אפס" זהו המספר המינימאלי שדרוש ל-ק20 בכדי לפגוע באויב שיש לו דרג"ש 0. בכדי לקבוע למה זקוק התוקף בכדי לפגוע בדרג"ש אחר, צריך פשוט לחסר את דרג"ש היצור או הדמות בה התוקף נלחם, מהתלד"ס שניתן. לדוגמא: אם למפלצת יש תלד"ס 18, היא תפגע בדרג"ש 1 ב-+17, דרג"ש 2 ב-+16 וכך הלאה.

אם ידוע לך לב"ש של מפלצת, ודרג"ש של ד"ש, תוכל לחסוך הרבה זמן, בכך שלא תבדוק כל פעם בטבלת קרב אם הד"ש נפגע במהלך הקרב.

מפלצות משוטטות

מפלצות משוטטות מאוד נדירות בקומת המבוך הראשונה. האורקים מונעים חדירת פולשים מבחוץ. עליך לגלגל עבור מפלצות משוטטות רק פעם בשעה, שתופיע ב-1 על 6ק1.

השתמש בטבלה שבספר חוקים לשה"ם בשביל מ"מ. זכור שהמפלצות נעות בקבוצות של 1-3 אורקים (סיורי שומרים) בגלגול של 1, 7-10, 13 או 14, בטבלה. בקומת מבוך שנייה, בדוק מ"מ כל חצי שעה. השתמש בטבלה הרגילה.

דלתות, ברקים, ציוד אורקים

דלתות אינן נעולות אלא אם כן נאמר אחרת בכתוב. אזורים שמיושבים באורקים יהיו מוארים בלפידים. כל שאר האזורים אינם מוארים, והד"שים יזדקקו ללפידים או מנורות לאזורים החשוכים. נשק וציוד של אורקים אינם נחשבים כאוצר מכיוון שלא ניתן למוכרם.

נסיגות אסטרטגיות

בשלב מסויים, לפני שמתגברים על האורקים: יתכן והד"שים יאלצו לעזוב את ההרפתקה בכדי לנוח, ולאסוף נקודות פגיעה. לשם כך הם יכולים לחזור לסתאלאנפורד. השיבה לכפר תארך כ-3 שעות.

הד"שים יתקלו בכהן נייטראלי – מוראבאן (דרגה שניה) בשיבה הראשונה לכפר. מוראבאן רק עובר באזור ולכן הוא לא יעזור בהרפתקה, או ישתהה באזור בכדי לרפאם, הוא ימכור להם לחש ריפוי פצעים קלים עבור 20 פ"ז.

אם הד"שים יזדקקו לעזרה שנית, עודד אותם לנוח בקרבת מאורת האורקים, במקום לחזור לסתאלאנפורד. ציין כי יום מנוחה יעניק לכל אחד מהם נקודת פגיעה אחת.

אפשר לדמויות למצוא מערה קטנה וריקה במרחק 1.5 ק"מ ממאורות האורקים. שם הם יוכלו לנוח בביטחה עד שיוכלו להמשיך בהרפתקה.

הד"שים יוכלו להטמין מטבעות וכדומה במערה כדי למנוע טירחה כאשר הם חוזרים למבוך.

מטרת ההרפתקנים

מטרת הד"שים בסופו של דבר היא לגבור על האורקים ולהציל את אראליק. בקומת המבוך השניה המטרה היא לנצח את כוחות הרשע, בהם אראליק חש – פטרייד הכהן הרשע, ועבדיו האל-מתים. אך הרפתקת פסטיבל המלך נועדה מעל לכל לשמש מבוא מרגש עבורך לעולם המבוכים והדרקונים.

ודא שהשחקנים הכינו את דמויותיהם ביסודיות, דאג שיקראו את חומר הרקע לשחקן מהפרק הנשלף (עמ' 18). תן להם את המפה לשחקנים (עמ' 20) – כדאי מאוד לצלם מראש עמוד זה.

אמור להם שהם יכולים להכנס לעיר ביחד או בנפרד. אך הם עדיין יבחינו באותם פרטים בביקורם הראשון בסתאלאנפורד. לאחר מכן קרא לשחקנים בקול את הפיסקה הממוסגרת:

> הגעתם לעיר בשם סתאלאנפורד, הממוקמת בצידי כביש הדוכס. העיר פעלתנית ומלאה במבקרים ובקרונות סוחרים, המחפשים אכסניות ואורוות לסוסיהם. אין זה יום רגיל היות ומחר הוא היום הראשון לפסטיבל המלך!
>
> בקאראמיקוס אין מלך. אך פסטיבל זה הנערך במשך דורות הוא לכבודו של גיבור גדול מהעבר, המלך חאלאב. עוד לפני שקאראמיקוס הפכה לאומה, המלך חאלאב, מאנשי טראלדאר, ולוחמיו נלחמו באנשי-החיה הרעים.
>
> בקרב קשה נפלו המלך חאלאב ומלך אנשי-החיה, אך הרשעים נמלטו, ומאז בני-האדם יכלו לחיות בבטחה.
>
> אתם מגיעים באיחור ואנשים רבים כבר ישנים. אתם מריחים את ניחוח הבשר המתבשל והלחם הנאפה. אתם פונים לעבר פונדק "הזוטון הרעב", בכדי לארגן ארוחת ערב ומנוחה. פונדק זה סואן, אך אתם מוצאים מיד שולחן.
>
> הזוטון הזקן והאדיב שפונדק זה שייך לו, גובה 5 פ"כ עבור ארוחת ערב מיטה, וארוחת בוקר. ההוצאה משתלמת – מכיון שנתח הצלי המונח על השולחן ימלא את קיבותיכם לאחר המסע הארוך.

הד"שים יחסרו 5 פיסות כסף שרשום לזכותם בדף רשימות הדמויות (פיסת זהב אחת שווה ל-10 פיסות כסף, כך שאם שילמת זהב אחד, העודף הוא 5 פיסות כסף). אם הד"שים לא נפגשו לפני כן, אמור לשחקנים שהד"שים שלהם מבחינים בהרפתקנים נוספים השותים את השיכר הנפלא שבפונדק. הם עורכים ביניהם הכרות. לאחר מכן קרא בפניהם את הדברים הבאים:

> לאחר ארוחה טובה ושיחה עם חבריכם, אתם הולכים לישון במיטה נוחה המוצעת בסדינים נקיים. קצת לפני עלות השחר אתם מתעוררים לקול צעקות העולות מהרחוב. בהצצה קצרה מהחלון אתם מבחינים בלהבות! תוך מספר שניות אתם מתלבשים, אוספים את רכושכם ויוצאים החוצה.
>
> בחוץ מתרוצצים אנשי העיר והמבקרים. חלקם אף צועקים מפחד ובהלה. אתם רואים שהמקדש הקטן שנמצא בעיר בוער! גבר גבוה הלבוש בגלימות אפורות ניגש אליכם ומתחנן לעזרה.
>
> "האורקים פשטו עלינו! הם שרפו את המקדש, ואראליק הכהן נעלם. כפי הנראה הם חטפו אותו! יש למצוא את האורקים העלובים ולטבוח בהם. אחרת הם ישובו לבזוז ולהרוג. שניים מאנשינו כבר מתים. האם תעזרו?"
>
> גבר נוסף – מבוגר יותר בעל שיער מאפיר ועיניים זועמות, לבוש בבגדי עור, צועד קדימה לצידו של האדם בעל הגלימות האפורות ומושיט אליכם את ידיו. "אם ברצונכם ללכת בעקבות האורקים, אני אוכל לאתר את עקבותיהם. חבורת לוחמים אחת כבר הלכה לחפשם. הם בנתיב הלא נכון. אני יכול להראות לכם איך למוצאם. שמי הוא ג'אנר וברצוני לעזור. בני מוטל מת ודמו ניגר מחרבותיהם."
>
> קולו נשבר בשעה שהוא מצביע לעבר האופק, היכן שהאורקים הלכו.
>
> הנה ההרפתקה אותה חיפשתם. יש אורקים מרושעים בהם צריך להלחם. כהן קדוש שיש להציל, ואולי אפילו אוצרות שימצאו במאורות האורקים.

לד"שים יש תמריץ מספיק חזק בכדי שיתחילו בהרפתקה! שאל את השחקנים אם הדמויות רוצות להתחיל מיד. השחר עולה, ואם הד"שים ישאלו את ג'אנר הוא יאמר להם שתוך 3–4 שעות הם יגיעו למאורות האורקים.

אם הד"שים יוצאים לדרך מיד, קרא להם עכשיו את הפיסקה הממוסגרת. אם הם מבקשים מאנשי סתאלאנפורד לעזור להם בכל דרך אפשרית, הכפריים יספקו להם ציוד, היות והד"שים עוזרים להם להפטר מאיום האורקים, אך לא יותר.

ג'אנר יאיץ בד"שים למהר, תוך חצי שעה הכפריים מביאים ציוד אופייני לסוג זה של הרפתקה. חבל (שתי רצועות), שמן (שני קנקנים), יתדות פלדה (24), מוט באורך 3 מטר, קופסה המכילה חומר הצתה, 18 לפידים. היות ושוררת מהומה במקום, זה כל מה שניתן לספק לחבורה, ואין היא יכולה להשיג יותר בשל קוצר הזמן.

הפריטים הנוספים ירשמו בדף רשימות הדמויות, ולבסוף אם יש רק ארבעה ד"שים הגמד (ד"ש מס' 6 בדמויות המוכנות) יתנדב להצטרף לחבורה ולעזור בשלב זה. אך רק אם בחבורה יש 4 ד"שים או פחות. גמד זה ישמש כדב"ש (דמות שאינה שחקן). כעת קרא את הפרק האחרון בפסקה הממוסגרת:

> אתם עוקבים אחרי ג'אנר בקצב הליכה איטי, הוא מאתר נתיב שניתן להבחין רק בחלקו, מדי פעם רואים כתם דם על הדשא, קבוצת שערות ועקבות בבוץ. לאחר כמה שעות ג'אנר עוצר ומצביע לעבר מרגלות ההרים שבמרחק 1 ק"מ.
>
> "הנה" הוא אומר "לכו לכיוון המנהרות, שם תמצאו את האורקים, הלואי ויכולתי להצטרף אליכם, אך אדם מבוגר כמוני רק יעיק עליכם."
>
> למרות שג'אנר באמת היה רוצה להלחם אתכם, הוא פונה לאחור וחוזר לעבר סתאלאנפורד.
>
> אתם ממשיכים לצעוד בעיפות. תוך כמה דקות אתם מבחינים בגבעה שלמרגלותיה פעור פתח צר וחשוך. אתם במרחק 30 מטר, אך פני השטח מאפשרים לכם להתקרב אל המערה מבלי להחשף.
>
> מה אתם מתכננים לעשות נגד האורקים שבפנים?

ההרפתקה התחילה! פתח בעמ' 21, שם תמצא את המשך התסריט.

מהלך קרב

א. השחקנים מכריזים על כוונותיהם (מי יפגע במי, לאן יכוונו קסמים וכו'). השה"מ מחליט מה יהיו פעולות המפלצות, הדב"שים וכדומה.

ב. כל צד מגלגל קוביה, 1ק6, בכדי לקבוע יוזמה. התוצאה הגבוהה ביותר מנצחת.

ג. הצד שזוכה ביוזמה פועל ראשון:

1. בדיקת מוראל (של מפלצות ודב"שים בלבד).
2. מהירות (משתמשים במהירות לסבוב) כולל מהלכי הגנה.
3. קרב ירי קלעים.
   א. בצוע גלגולי פגיעה.
   ב. גלגל נזק לפגיעה.
4. לחשי קסם.
   א. גלגל זריקת הצלה במידת הצורך.
   ב. הוסף את התוצאות מיד (כגון, גלגל נזק על כל לחש ירי קליעים וכו').
5. קרב פנים אל פנים.
   א. בצע גלגולי פגיעה.
   ב. גלגל נזק לפגיעה.
6. גירוש אל-מת ע"י כהנים.

ד. רק עכשיו הצד שהפסיד ביוזמה, ישלים את כל השלבים שבסעיף ג'.

ה. דמויות המשתמשות בנשק דו ידני נלחמות בסוף, לאחר כל הפעולות. אם יש דמויות/מפלצות בשני הצדדים שמשתמשות בנשקים אלו, יפעל ראשון מי שניצח בזריקת יוזמה.

ו. שה"מ מחליט על נסיגה, כניעה ושאר תוצאות מיוחדות.

נזק מנשק

1ק4 נקודות נזק: נבוט, פגיון, אבן קלע, לפיד.

1ק6 נקודות נזק: חץ (קשת ארוכה או קצרה)*, גרזן יד, אלת-ברזל, חץ (מרובה קשת*), חרב קצרה, חנית, פטיש מלחמה.

1ק8 נקודות נזק: חרב (רגילה), גרזן מלחמה*

1ק10 נקודות נזק: נשק מוט*, חרב דו-ידנית*

* נשקים אלו דורשים שתי ידיים. התוקף לא יכול להשתמש במגן, ונשקים אלו מופעלים בסוף.

בונוסים או עונשין של כח יוספו לנזק הנגרם מנשקים שמוחזקים ביד. אם אתה משתמש בדף רשימות לדמות, התאם את תוצאות הנזק מנשקי קרב וכלול כל בונוס או עונשין שנובעים מכח.

זריקות הצלה

א. קרן מוות או רעל.
ב. בדיד* קסם
ג. שיתוק או הפיכה לאבן
ד. נשיפת דרקון
ה. מטות, שרביטים, לחשים*

	א	ב	ג	ד	ה
כהן	11	12	14	16	15
לוחם	12	13	14	15	16
קוסם	13	14	13	16	15
גנב	13	14	13	16	15
גמד	8	9	10	13	12
אלף	12	13	13	15	15
זוטון	8	9	10	13	12
אדם רגיל	14	15	16	17	17

בונוסים או עונשים של חכמה יוספו לגלגולי הצלה מסומנים בכוכבון (*) בלבד, אך לא לאחרות (קרן מוות ורעל יושפעו בזריקת הצלה רק אם מעורבת התקפה קסומה). אם אתה משתמש בדף רשימות לדמות, התאם את המספרים שלמעלה לכל בונוס או עונשין שנובעים מניקוד החכמה.

טבלת דרוג שריון

סוג שריון	דרוג שריון
אין שריון	9
שריון עור	7
שריון קשקשים	5
שריון לוחות	3
מגן	תוספת של 1-*

* מגן מוריד דרוג שריון בשלב אחד – אם דמות בשריון לוחות היא בדרג"ש 3, דמות בשריון לוחות ומגן היא בדרג"ש 2.

זריזות היא בונוס או עונשין לדרג"ש (זריזות גבוהה מורידה דרג"ש). התאם את הדרג"ש שרשום בדף רשימות לדמות בהתאם לכל בונוס או עונשין שנובעים מזריזות.

דמויות מוכנות למשחק:

דמות מס׳ 1 : לוחם

שם:

גיל:

מין:

נטייה:
(לפי בחירת השחקן)

כח: 16 (+2 תוספת לגלגול פגיעה ונזק בקרב, +2 תוספת לפתיחת דלתות)

תבונה: 7

חוכמה: 8 (−1 עונשין גלגול הצלה כנגד לחש)

זריזות: 13 (+1 בונוס לגלגול פגיעה של ירי קלעים, −1 בונוס לדרוג שריון)

כושר: 16 (+2 בונוס גלגול פגיעה)

כריזמה: 10

דרוג שריון: 1 (כולל בונוס זריזות)

נקודות פגיעה: 8 (כולל בונוס כושר)

כסף: 6 פ"ז

נק"נ: 0

בונוס לנק"נ שנרכש: 10%

נק"ן הדרוש לדרגה II: 2,000

רשימת ציוד:

שריון לוחות ומגן,

חרב (רגילה),

פגיון,

תרמיל גב,

מנת מזון רגילה,

קנקן שמן,

שק גדול,

6 לפידים,*

חבל באורך 14 מטר,

מוט עץ באורך 3 מטר,

12 יתדות ברזל ופטיש קטן,

נאד מים.

מה לימד אותך המנחה שלך

"בד"כ תפקידך לעמוד בראש הקבוצה, להלחם במפלצות ואויבים, ולהגן על אלו שאינם יכולים להלחם טוב כמוך. אך הגנה על קבוצה דורשת לעיתים תכסיסים שונים. אל תשכח שמישהו צריך גם להגן על העורף.

החרב היא החבר הטוב ביותר שלך. אך בזכות הזריזות שלך, קשת גם תואיל. רכוש אחת ברגע שיהיה לך מספיק כסף, אם אתה פוסע בשטח פתוח, דאג לכך שלפחות לאחד מחברי הקבוצה יהיה נשק שניתן להפעיל לטווח רחוק. אתה חזק מספיק בשביל לשאת חרב נוספת איתך, לכן מוטב שתקנה אחת - לעולם אין לדעת מה יקרה!"

דמות מס׳ 2 : כהן

שם:

גיל:

מין:

נטייה:
(לפי בחירת השחקן)

כח: 13 (+1 בונוס לגלגול פגיעה ונזק בקרב, +1 בונוס לפתיחת דלתות)

תבונה: 9

חוכמה: 17 (+2 בונוס לגלגול הצלה כנגד קסם)

זריזות: 14 (+1 בונוס לגלגול פגיעה של ירי קלעים, −1 בונוס לדרוג שריון)

כושר: 9

כריזמה: 12

דרוג שריון: 3 (כולל בונוס כושר)

נקודות פגיעה: 5

כסף: 4 פ"ז

נקודות נסיון: 0

בונוס לנק"נ שנרכש: 10%

נק"ן הדרוש לדרגה 2: 1,500

תכונות מיוחדות:

1. גרוש אל-מתים
2. לחשי כהנים (שירכשו בדרגה II של נסיון)

רשימת ציוד:

שריון קשקשים ומגן,

אלת ברזל,

קלע ו-30 אבנים,

סמל מקודש,

תרמיל גב,

מנת מזון רגילה,

מימיה,

שק קטן,

חבל באורך 14 מטר,

6 לפידים.

מה לימד אותך המנחה שלך:

"דבר ראשון עליך להוכיח את עצמך לפני שתהפוך להיות מיומן ותוכל להשתמש בקסמים. תפקידך החשוב ביותר הוא להיות לוחם תומך. ברגע שיהיה לך כסף, קנה לעצמך שריון לוחות כך תהיה מוגן יותר. אל תשכח את הקלע שלך - בעזרת הזריזות שלך הוא יכול להיות כלי נשק יעיל מאוד. הלוחמים בחזית ישלפו לעיתים קרובות חרבות, אך לא תהיה להם הזדמנות להשתמש בהם למרחק גדול.

כאשר תוכל להשתמש בקסם, אתה תשתמש לרוב בריפוי פצעים קלים. קסם זה הוא חיוני לקיום חבורת הרפתקנים, אך אם החבורה שלך בריאה ואתה יודע שקרב נגד אויב או אויבים חזקים הולך ומתקרב, אל תשכח שניתן להשתמש בקסמיך גם להתקפה!"

דמות מס' 3: אלף

שם:	
גיל:	
מין:	
נטייה: (לפי בחירת השחקן)	
כח:	13 (+1 בונוס לגלגול פגיעה ונזק בקרב, +1 בונוס לפתיחת דלתות)
תבונה:	13 (+1 ידיעת שפות)
חוכמה:	9
זריזות:	15 (+1 בונוס לגלגול פגיעה של ירי קלעים, -1 בונוס לדרוג שריון)
כושר:	14 (+1 בונוס לגלגול נקודות פגיעה)
כריזמה:	9
דרוג שריון:	3 (כולל בונוס זריזות)
נקודות פגיעה:	6 (כולל בונוס כושר)
כסף:	1 פ"ז
נק"נ:	0

בונוס לנק"נ שנרכש: 5%

נק"ן הדרוש לדרגה 2: 4,000

תכונות מיוחדות:

1) זיוונית למרחק של 20 מטר.

2) חסין מפני שיתוק מטורף גופות.

3) מבין שפות נוספות כמו: אלפית, גמדית, אורקית, הובגובלינית.

4) יש לו 2 מתוך 6 סיכויים למצוא דלתות נסתרות.

רשימת ציוד:

שריון קשקשים ומגן,

חרב רגילה,

פגיון,

תרמיל גב,

מנת מזון רגילה,

חבל באורך 14 מטר,

שק קטן,

12 יתדות פלדה ופטיש קטן,

מימיה,

נאד מלא ביין.

ספר קסמים:

ספר הקסמים שלך מכיל שלושה קסמים – המנחה שלך היה נדיב! הקסמים הם: *גילוי קסם, קריאת קסמים, קליע קסם.*

אך אתה יכול לשנן ולזכור רק קסם אחד ביום.

מה לימד אותך המנחה שלך:

"אתה תעלה בדרגה לאט יותר מהשאר, אך בכל דרגה אתה תהיה החזק ביותר. מכיון שאתה יכול להלחם היטב בחרב או בחץ וקשת, וגם להשתמש בקסמים. אם הדבר יתאפשר נסה להיות במרכז החבורה, כך תוכל לתמרן ולהלחם או להטיל קסמים – אם ההתקפה תבוא מהחזית, מהעורף או מהצד. בזמן הרפתקאות אתה בד"כ תשנן את הקסם קליע קסם. קסם זה הוא בעל עוצמה – קליעים תמיד פוגעים. השתמש בקסם בזהירות: הוא יעיל במיוחד בכדי להרוס קסמים של אויב קוסם, אם תפגש באחד".

דמות מס' 4: גנב

שם:	
גיל:	
מין:	
נטייה: (לפי בחירת השחקן)	
כח:	9
תבונה:	11
חוכמה:	10
זריזות:	18 (+3 בונוס לגלגול פגיעה של ירי קלעים, -3 בונוס לדרוג שריון)
כושר:	13 (+1 בונוס לגלגול נקודות פגיעה)
כריזמה:	13 (+1 בונוס לתגובה)
דרוג שריון:	4 (כולל בונוס זריזות)
נקודות פגיעה:	5 (כולל בונוס כושר)
כסף:	1 פ"ז
נק"נ:	0

בונוס לנק"נ שנרכש: 10%

נק"ן הדרוש לדרגה 2: 1,250

תכונות מיוחדות:

פריצת מנעולים	15%
מציאת מלכודות	10%
הסרת מלכודות	10%
טיפוס על קירות	87%
תנועה חרישית	20%
הסתתרות בין צללים	10%
כייסות	20%
שמיעת קולות	1–2 בגלגול 6ק

נזק כפול כתוצאה מדקירה מוצלחת בגב (+4 תוספת לגלגול פגיעה)

רשימת ציוד:

שריון עור,

חרב רגילה,

חץ וקשת,

אשפה עם 30 חצים,

כלי גנב,

תרמיל גב,

מנת מזון רגילה,

2 חבלים באורך 14 מטר,

שק קטן,

נאד מים.

מה לימד אותך המנחה שלך:

"גניבה יכולה להיות מכובדת אם אתה גונב מהסיבות הנכונות. אינך בדיוק לוחם, ואתה זקוק להגנת לוחמים חזקים, לכהנים שירפאו אותך בשעת פגיעה, וקוסמים שיתמכו בך, ולכן אל תכעיס אותם ואל תגנוב מהם. אם עליך לפרוץ מנעול, ודא שיצטרף אליך מישהו חזק שיגן עליך. אין זה תפקידך לפתוח דלת או ארון – דאג שהלוחם יעשה זאת!

אל תמהר כל כך להשתתף בקרבות – נסה להתחבא בין הצללים, להתגנב מאחור ולדקור בגב. אינך רוצה לעמוד פנים מול פנים עם מפלצת כשבידך חרב. לעומת זאת אתה אשף בחץ וקשת בזכות הזריזות שלך. לגביך חץ וקשת חזקים יותר מחרב.

לעולם אל תאבד את כלי הגנב. בלעדיהם אין אתה יכול להפעיל את כישורי הגניבה שלך. אל תשכח שהאוצרות אינם רק מטבעות ואבני חן. הנה רק תביט על הקנקן העתיק והיפיפה הזה שאני, הממם, 'שאלתי' שבוע שעבר..."

דמות מס׳ 5: קוסם

שם:

גיל:

מין:

נטייה:
(לפי בחירת השחקן)

כח:	5 (2– עונשין לגלגול נזק ופגיעה, 2– עונשין לפתיחת דלתות)
תבונה:	17 (2+ שפות נוספות, עפ״י בחירת השחקן)
חוכמה:	13 (1+ בונוס לגלגול הצלה כנגד קסם)
זריזות:	16 (2+ בונוס לפגיעת ירי קלעים, 2– בונוס לדרוג שריון)
כושר:	13
כריזמה:	9
דרוג שריון:	7 (כולל בונוס זריזות)
נקודות פגיעה:	4 (כולל בונוס כושר)
כסף:	5 פ״ז
נק״נ:	0

בונוס לנק״נ שנרכש: 10%

נק״ן הדרוש לדרגה 2: 2,500

ספר קסמים:

ספר הקסמים שלך מכיל שני קסמים – *קריאת קסם, והרדמה*. אך אתה יכול לשנן ולזכור רק קסם אחד ביום.

רשימת ציוד:

פגיון כסף,

צלוחית מים קדושים,

תרמיל גב,

מנות ברזל,

מראת פלדה,

עששית,

שני קנקני שמן,

נאד מים.

מה לימד אותך המנחה שלך:

״לעולם אל תתערב בקרב, כל עוד אתה יכול למנוע זאת! אומנם לא קל לפגוע בך כמו במטרות אחרות (בשל הזריזות שלך), אך אתה לא תחזיק מעמד זמן רב בקרב בשל כוחך החלוש. אך אין זה משנה, השתמש בחכמתך בכדי להצליח. התחל בכך שתדאג תמיד להיות במרכז החבורה. כך שהתקפה חזיתית או עורפית תפגע קודם כל במישהו אחר!

קסם ההרדמה שלך בעל עוצמה רבה. אתה יכול לנטרל חבורה שלמה של אויבים בעזרתו, אך אל תשכח שהוא משפיע על אזור שלם ואין אתה יכול לכוון אותו על אנשים או יצורים מסוימים באותו אזור! לעולם על תטיל קסם זה באזור בו נמצא אחד מחבריך, סביר להניח שהקסם ישפיע גם עליו ודבר זה יכול להיות הרה אסון.

תמיד תחשוב על הקסמים שברשותך, וכיצד אתה יכול לנצלם על הצד הטוב ביותר. שימוש מחוכם ומקורי בקסם יפתיע, יערער ויביס את האויב.״

דמות מס׳ 6: גמד

שם:

גיל:

מין:

נטייה:
(לפי בחירת השחקן)

כח:	18 (3+ בונוס לגלגול פגיעה ונזק בקרב, 3+ בונוס לפתיחת דלתות)
תבונה:	6
חוכמה:	11
זריזות:	7 (1– עונשין לפגיעת ירי קלעים, 1+ עונשין לדרוג שריון)
כושר:	14 (1+ בונוס לגלגול נקודות פגיעה)
כריזמה:	7 (1– עונשין לתגובה)
דרוג שריון:	3 (כולל בונוס זריזות)
נקודות פגיעה:	7 (כולל בונוס כושר)
כסף:	1 פ״ז, 5 מטבעות כסף
נק״נ:	0

בונוס לנק״נ שנרכש: 10%

נק״ן הדרוש לדרגה 2: 2,200

תכונות מיוחדות:

1) זיוונות למרחק 20 מטר.

2) מדבר שפות נוספות – גמדית, ננסית, גובלינית, קובולדית.

3) איתור מלכודות, קירות זזים, מסדרונות משופעים, מבנים חדשים (2 מתוך 6 סיכויים)

רשימת ציוד:

שריון לוחות (בגודל גמד),

מגן,

גרזן יד,

פגיון,

תרמיל גב,

מנת מזון רגילה,

מימיה,

שק גדול,

גביע בדיל מגולף,

קנקן המכיל חצי גלון שיכר שחור של ״מפצח גולגלות״.

מה לימד אותך המנחה שלך:

״אתה תוכל להפוך לגאות הגזע אם תדע מה המגבלות והמעלות שלך. אתה חזק ובריא בצורה יוצאת דופן. אתה מסוגל להניף גרזן כנגד הטובים שבהם. אבל, ובכן, אינך הגמד החכם או מהיר התפיסה ביותר שמתנסה לגובה 1.50 מטר. השאר את התיכנונים לאחרים. אלא אם כן אתה מתחת לאדמה, או מתקרב לקרב גדול, ומה שאתה יודע חשוב. מוטב להשאיר משא ומתן לאלו שיקבלו תגובות טובות יותר ממך.

תן לגנבים ולאלו שזריזים להשתמש בחץ וקשת – השאר את הגרזן בידך ונסה להלחם באויבים פנים מול פנים. שריון הלוחות שלך משמש הגנה טובה, אך הזריזות שלך עלובה. לכן נסה להשיג כל סוג של הגנה קסומה – כמו מגן קסם או טבעת הגנה אם החבורה מוצאת אחת. הלחם בחזית – שם ינוצלו כישורי הקרב שלך בצורה מלאה. שם גם תוכל להבחין בתעלות, חומות ומלכודות. המקום הטוב ביותר לגמד, פרט למסבאה, הוא המבוך.

דמות מס' 7 : כהן

שם:		
גיל:		
מין:		
נטייה: (לפי בחירת השחקן)		
כח:	9	
תבונה:	9	
חוכמה:	18	(3+ בונוס לגלגול הצלה כנגד קסם)
זריזות:	17	(2+ בונוס לפגיעת ירי קלעים, 2– בונוס לדרוג שריון)
כושר:	9	
כריזמה:	7	(1– עונשין לתגובה)
דרוג שריון:	2	(כולל בונוס זריזות)
נקודות פגיעה:	5	
כסף:	1 פ"ז	
נק"נ:	0	

בונוס לנק"נ שנרכש: 10%

נק"ן הדרוש לדרגה 2: 1,500

יכולת מיוחדת:

1) גרוש אל-מתים.

2) קסמים של כהנים (לומדים להשתמש בהם בדרגה 2)

רשימת ציוד:

שריון קשקשים ומגן,

אלת ברזל,

קלע ו-30 אבנים,

סמל מקודש,

תרמיל גב,

מנת מזון רגילה,

6 לפידים,

נאד מים.

מה לימד אותך המנחה שלך:

"לעולם אל תתכחש לאמונותיך, אמונה היא מהותו של הכהן. רק אם תשאר נאמן לעקרונותיך תוכל להתקדם וללמוד להשתמש בקסמים!

חכמתך יוצאת הדופן תעזור לך להפוך לכהן מצטיין – במידה ותשרוד לאחר הסכנות המחרידות שבהרפתקות.

מכיון שאינך חזק במיוחד עליך להשאיר את הלחימה בחזית ללוחמים וגמדים. בעזרת הזריזות שלך הקלע יהפוך לכלי נשק יעיל. בזמן הרפתקה נסה לשמור על מיקום שיאפשר לך להשתמש בנשק זה. הנף את אלתך רק כאשר לא נותרה ברירה אחרת.

כח ההגנה שלך ישתפר במידה ניכרת בזמן קרב פנים אל פנים רק אם יהיה ברשותך שריון לוחות, לכן נסה להשיג אחד ברגע שיהיה לך כסף!

תמיד תשמור את הסמל המקודש שלך מוכן ומזומן – סביב צוארך יהיה מקום טוב – למקרה ותפגוש אל-מתים ויהיה עליך לגרשם."

מה ידוע לך אודות העולם:

אתה הוא הרפתקן צעיר מקאראמיקוס. מטרתך היא למצוא ממון ותהילה. קאראמיקוס היא אומה צעירה המשתרעת לאורך המרחבים. זוהי ארץ גבעות והרים בצפון, יערות עבותים וחוות בדרום. במדינה זו ימצא כל הרפתקן הזדמנויות מגוונות להוכיח את עצמו.

אם הנך דמות אנוש – לוחם, כהן, קוסם, או גנב – נולדת באחת מהעיירות הקטנות שלאורך כביש הדוכס, זהו נתיב מסחר שמשתרע מהבירה המרוחקת ספקולריום שבדרום עד לפסגות הרי אלטאן שבצפון ואפילו מעבר.

לפני שיצאת לדרכך, למנחה שלך – הנפש האדיבה שלימדה אותך את כל מה שאתה יודע אודות המקצוע בו בחרת – היו כמה מילות חוכמה אחרונות לומר לך, מלבד איחולי הצלחה ומציאת חברות אמת במסעך. עם עלות השחר ביום סתוי קריר אספת את כל הציוד הדרוש לך, כל הכסף שהיה ברשותך ויצאת לדרך לחפש את גורלך...

אם הנך זוטון, הגעת מקהיליה קטנה של אנשים קטנים, הממוקמת לאורך כביש הדוכס, שם חיית יחד עם בני-אדם. זוטונים הם יצורים סקרניים, ולמרות שנפלא לגור בבקתה קטנה ולאוכל מזון חם (והרבה מזון) מול האח המבוערת, משהו אומר לך שזוטון צעיר צריך לשאוף ליותר. עובדה זו מזעזעת חלק מבני משפחתך היותר מיושבים, אך לא ניתן לשנות את דעתך. אתה כבר החלטת ללכת לחפש את גורלך ולראות מי יזדקק לכשוריך.

אם הנך אלף, אתה כבר הרחק מביתך ומבני מינך. עזבת את בית העלים שלך שממוקם בין עצי היער האפלולי, שבדרום קאראמיקוס. יעדך הזמני הוא ערי בני האנוש, על כל התוספות וההפתעות שהן טומנות בחובן. ברשותך חרב וספר קסמים קטן. אתה בעל כישורי לחימה וקסם. מילות העצה האחרונות שלחש לך האלף הקשיש שלימד אותך להבין הן את כח החרב והן את מסתרי הקסם עדיין מצלצלות באוזניך. אתה רק מקווה שלמדת היטב את כל מה שהוא סיפר לך.

אם הנך גמד, הרי שכבר נמאס לך מהמסורת וכל אותם מנהגים של בני מינך המתגוררים בבתים התת קרקעיים שבמרגלות ההרים מדרום לנהר שותורגאל. למרות כל אותם זכרונות מתוקים של ביתך, חבריך הגמדים וכל השמחה שחלקתם, אתה חולה נדודים. זוהי דרכם של גמדים צעירים, ולאחר שהם מטיילים בעולם, רובם חוזרים לבתיהם ומתישבים. אך חלקם עדיין מרגישים את אותה ערגה בלתי ניתנת לסיפוק לעולמות שמעל לבטן האדמה. הגמד הזקן והזועף שלימד אותך איך להניף נשק, להרגיש בנוח בתוך שריון, יעץ לך עצה טובה. אתה עדיין מהרהר בה בשעה שרגלייך נגררות לאורך השביל.

דף רשימות הדמויות

שם השחקן ______________ שם הדמות ______________

תאור הדמות

מין ______________
גיל ______________
סוג ______________
דרגה ______________
נטייה ______________

הופעה חיצונית

אישיות

דרוג שריון	
שריון	______
מגן	______

שאר הגנות
____
____

נקודות פגיעה	פצעים

חפצים קסומים

תכונות מיוחדות
שפות מדוברות

טבלת ניקוד פגיעה בקרב											
דרוג שריון של מטרה	דרג"ש 9	דרג"ש 8	דרג"ש 7	דרג"ש 6	דרג"ש 5	דרג"ש 4	דרג"ש 3	דרג"ש 2	דרג"ש 1	דרג"ש 0	דרג"ש-1
בכדי לפגוע: קרב											
בכדי לפגוע: קליעים											

נשק בשימוש	נזק

מידות תכונה

	תכונה	השפעה
כוח	______	______
תבונה	______	______
חכמה	______	______
זריזות	______	______
כושר	______	______
כריזמה	______	______

אוצר שנרכש:	אוצר נישא:

גלגולי הצלה

רעל, קרן מוות ______
בדיד קסם ______
הפיכה לאבן/שיתוק ______
נשיפת דרקון ______
לחשים/מטה קסמים ______

נקודות נסיון	בונוס לנק"ן

ציוד רגיל נשא

טבלת שעון הרפתקה

שעון הרפתקה

6 סבובים = דקה אחת   תור 1 = 10 דקות

1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐
7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐	11 ☐	12 ☐
13 ☐	14 ☐	15 ☐	16 ☐	17 ☐	18 ☐
19 ☐	20 ☐	21 ☐	22 ☐	23 ☐	24 ☐
25 ☐	26 ☐	27 ☐	28 ☐	29 ☐	30 ☐
31 ☐	32 ☐	33 ☐	34 ☐	35 ☐	36 ☐
37 ☐	38 ☐	39 ☐	40 ☐	41 ☐	42 ☐
43 ☐	44 ☐	45 ☐	46 ☐	47 ☐	48 ☐
49 ☐	50 ☐	51 ☐	52 ☐	53 ☐	54 ☐
55 ☐	56 ☐	57 ☐	58 ☐	59 ☐	60 ☐

60 סבובים = תור 1

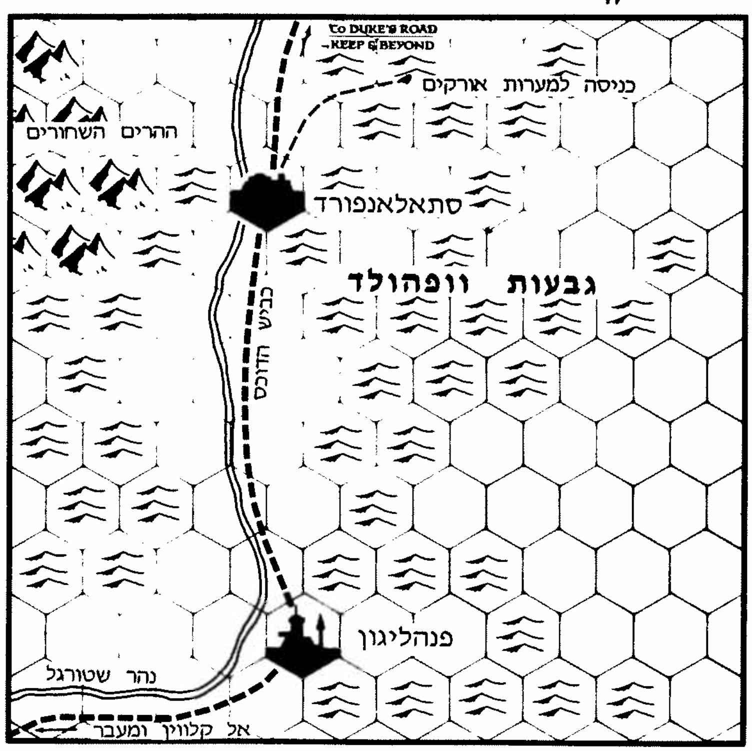
6 תורים = שעה אחת

1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐

12 שעות = יום הרפתקה רגיל
(תן 12 שעות מנוחה ושינה)

1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐
7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐	11 ☐	12 ☐

מפת שחקן ושה"ם



הקס 1 = 5 ק"מ

תמסיר מס' 1

הקוסם קאוורקיאום:

חדשות דחופות ומכריעות! סכנה מרחפת מעל פני האדמה. לא רחוק מכאן מתפשט כח, שנשלט ע"י זאת שמהלכת ברשעות ובטרוף חושים בין הצללים. מוחה מעוות, והיא מנצלת בעורמה את הרשעים המאמינים בה. נאמר לי ע"י שכיר חרב שנשלט משרותה שדעתה של "מלכה" זו נחושה לקצור קציר מוות מעל פני האדמה...

הד"שים עומדים במרחק של 30 מטר מפתח מערה חשוכה ומאימת. עליהם להתקרב אליה בכדי לראות אם האורקים באמת בתוכה. כאשר ד"ש אחד או יותר במרחק 3 מטר מהפתח, קרא את הפיסקה הממוסגרת הבאה:

> אתם מעריכים שפתח המערה ברוחב 3 מטר. צפונה ממנה אתם מבחינים בשביל באורך 3 מטר שמוביל אל תוך מערה גדולה יותר. אין אתם רואים מה יש בתוכה, היות ולהבת הלפידים עמומה, אך אתם שומעים קולות נחירה ורטינה. מה תעשו?

ד"שים המסוגלים לראות בחושך אינם מסוגלים להבחין מה מתרחש בתוך החשיכה, היות והם עומדים באור (ראיה בחושך אינה פועלת אם ד"ש עומד, או מביט במשהו שיותר מואר מאור לפידים עמום).

דאג לכך שהד"שים יתארגנו בסדר הליכה, אם הם עדיין לא עשו זאת. ברגע שהם יכינו תוכנית פעולה ברורה, התחל בקומת מבוך מספר 1.

קומת מבוך מס' 1

1. משמר אורקים

> אתם מתקדמים לאורך השביל ואל תוך המערה. המערה חצובה בגסות בצורה מרובעת, 10 מטר בכל צד. הכניסה היחידה בה אתם מבחינים היא מעבר ברוחב 3 מטר הנמצא מולכם, במרכז הקיר הצפוני. על הקיר הדרומי חצובים מספר דרגשים ועליהם קוי דמותם של אורקים מנמנמים, בקרבתם נמצאות חרבות קצרות. ליד שולחן יושב לו אורק לבדו ומחזיק בידו קנקן. גם לו יש חרב קצרה. ברגע שהוא רואה אתכם פניו החיתיות למחצה מתעוותות בפראיות והוא משמיע נהמה! ישנם כמה אביזרים על השולחן, ואתם מבחינים בברק המתכת! – משהו מתחיל לנוע ליד הקיר המזרחי.

במערה שלושה אורקים, שניים מנמנמים במיטתם, ואחד יושב ליד שולחן אמנם הוא ער אך חצי שתוי.

אם הד"שים יכנסו בשקט למערה הם ירויחו את גורם ההפתעה בגלגול 1–4 ב-ק6. לא ניתן להפתיע את הד"שים עצמם (הם שמעו את הקולות עוד מבחוץ) אם הד"שים יסגירו את עצמם עוד בהתחלה ע"י זריקת אבן אל תוך המערה, או ירית חץ (שכמובן יפספס) האורקים יהיו מוכנים לקראתם.

נתוני האורקים הם:

אורקים (3): דרג"ש 6; תנ (40) 120; קב"פ 2; נק"פ 7 (ליד השולחן) 3, 5 (במיטות); הת 1; תלד"ס 19; נזק 1ק6 (חרבות קצרות); ניצל לו: 1; מר 8; נט ר; נק"נ 10.

אם הד"שים הצליחו להפתיע את האורקים קרא את הפסקה הממוסגרת שלמטה. אם לא, דלג עליה.

> הצלחתם להפתיע את השומרים! האורק שיושב מנסה לתפוס את חרבו, אך הוא מאוד איטי ולא יכול לתקוף בתור זה. שני האורקים שבמיטה מתעוררים, הם מנסים להגיע לחרבותיהם, אך גם הם אינם מוכנים עדיין להלחם. סבוב שלם לפניכם!

אם הד"שים לא מצליחים להפתיע את האורקים קרא את הפיסקה הממוסגרת הבאה:

> האורק שיושב תופס את חרבו ומתקדם לעברכם! שני האורקים שעל הדרגשים תופסים את חרבותיהם ומזנקים לכיוונכם, מוכנים להלחם במידת הצורך.

בפני הד"שים עומדות שתי אפשרויות בסיסיות, האם הם יפתיעו את האורקים או לא, האם הם ילחמו או ינסו לשוחח.

האורקים לא יהיו מוכנים לשאת ולתת בתור שומרים מנוסים, הם יתארו לעצמם שהד"שים נמצאים כאן מכיון שהם שרפו את המקדש וחטפו את אראליק הכהן. הם יצפו להתקפה. עובדה זו נכונה לגבי כל האורקים במבוך.

אם הד"שים ינסו לנהל משא ומתן האורקים יתקפו בכל מקרה. אם בידי הדשים היה גורם ההפתעה, הרי שהם איבדו את היתרונות הנובעים מכך, היות והאורקים מספיקים לאחוז בנשקים שלהם ולתקוף.

אם גורם ההפתעה לא היה בידיהם, הרי שהאורקים מקבלים תוספת +2 לגלגול יוזמה בסיבוב הראשון של הקרב. כל זאת בזמן שהד"שים מנסים לפטפט עמם.

בשעה שאתה מנהל את הקרב, השתמש בטבלת מהלך קרב (בעמ' 13). עבור על טבלה זו שלב אחרי שלב יחד עם השחקנים. תהליך זה אמנם יאט את הקרב, אך הוא יעניק לשחקנים מושג ואפשרות להבין איך קרב מתנהל.

ערוך בדיקת מוראל רק כאשר שני אורקים נשחטו. אם האורק השלישי עדיין בחיים וגלגול המוראל שלו נכשל, הוא יכנע. אם גלגול המוראל מצליח הוא ילחם עד המוות.

דמויות צדיקות לא יהרגו או יענו יצור שנכנע. הן גם לא תפננה את מבטן ותתעלמנה מד"שים אחרים שכן יהרגו או יענו את בן הערובה. אם ד"ש צדיק ירצה להרוג או לענות את האורק, ציין עובדה זו בפניו.

אורקים שבויים לא ינהלו משא ומתן עם הד"שים, אלא אם כן אחד מהד"שים יודע לדבר באורקית, מכיון שהם לא יוכלו לשוחח בכל מקרה.

הד"שים אמורים לקחת את האורק השבוי חזרה לסתאלאנפורד, אך הם יעדיפו לא לעשות זאת כרגע. בינתיים בן הערובה יקשר, פיו יחסם והוא יעזב בפתח המערה. את מחסומי הפה ניתן להכין מקרעי בגדי האורק. באזור המערה ניתן גם למצוא חבל בכדי לקושרו.

אם הד"שים יערכו חיפוש במערה הם ימצאו את הדברים הבאים: ליד הקיר המזרחי ניתן למצוא חבל באורך 14 מטר, זוג חניתות, ושק מלא ברקיקים וגבינת עובש. על השולחן מונח גביע בדיל (בשווי 1 פ"ז), וקנקן מלא בבירה אורקית מבחילה. בדרגשים ימצאו רק כינים וקש, אך בכיסיו של אחד האורקים ניתן למצוא שקיק עור המכיל 8 פ"כ ו-15 פ"ז. לאורק אחר יש חגורה בעלת אבזם כסף ובו משובצת אבן חן המכוסה בזוהמה – כאשר היא תוברק ותנוקה שוויה יגיע ל-50 פ"ז.

2. המחסנים

> נכנסתם לחדר קטן וחשוך המלא בשקים, חביות, חבלים, עצים וכדומה. פה ושם מפוזרים כלי חרס, גביעים ובקבוקי זכוכית. המקום נראה יחסית נקי ומטופח. יתכן וימצא שם ציוד שימושי, במידה ותרצו לערוך חיפוש, אך דבר זה יגזול זמן רב.

עריכת חיפוש אחר אביזרים שימושיים תארך תור אחד. מרבית האביזרים חסרי כל ערך.

החביות מכילות בירה באיכות גרועה, הגביעים – דבש חמוץ והשקים מכילים תבואה רקובה למחצה. לעומת זאת ניתן למצוא 2 חבלים כל אחד באורך 14 מטר, 2 קנקני שמן, 12 לפידים וקופסת חומר נפץ.

מאחורי חבית ליד הקיר המזרחי אורבת מפלצת – קובולד. הוא יתקוף את הד"ש הראשון שיחפש באזור החביות. קרא את הדברים הבאים:

> יצור קטן מזנק מאחורי החבית ומסתער עליכם כשבידו פגיון! גובהו 1.20 מטר, ונראה כהכלאה בין כלב ואדם. הוא ללא שריון ונראה מפוחד. אך עדיין משתדל ככל יכולתו לפגוע בכם.

קובולד: דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 4; תנועה (10) 30; הת פגיון 1; תלד"ס 19; נזק 1–3 (1ק4 פחות 1, מינימום 1); ניצל א"ר; מר 6; נט רשע; נק"נ 5.

הקובולד יכנע בשניה שהוא נפגע (אם הוא לא נהרג) ויתחנן על חייו. הוא אמנם ידבר קובולדית, אך תנועות ידיו יהיו ברורות דיין.

הקובולד הוא עבדם של האורקים ואינו יודע דבר אודות המבוך. הוא יברח אל מחוץ למערה ברגע שיתנו לו.

3. מעבר הכניסה

> המעבר נפתח אל תוך נקרה גדולה למדי. אתם מבחינים בנטיפים כחולים התלויים מהתקרה, ניצבים וסלעים על הקרקע. אתם שומעים מים מפעפעים, למרות שאתם לא מבחינים בבריכות בחלק זה של הנקרה.

4. נקרות מים

> בפינה הצפון מזרחית של הניקרה אתם מבחינים בתזוזה של פרוה לבנה ושומעים שריקה חדה! מישהו הבחין בכניסתכם לניקרה. לפתע לשון ארוכה ודביקה נשלחת לעברכם מכיוון דבר מה שהייתם בטוחים עד לפני רגע שהוא סלע.

החיה השעירה היא סמור ענק, שהושאר שם ע"י מאמנו האורק בכדי שיצוד עכברושי מים. ה"סלע" הוא זיקית צעירה בעלת קרניים. הסמור והזיקית תוקפים. התקפת הזיקית מפתיעה את החבורה בגלגול 1–5 ב-1ק6. הסמור יפתיע רק ב-1–2 ב-1ק6 (עליך לקבוע גורמי הפתעה נפרדים לשתי המפלצות) יתכן ורק מפלצת אחת תפתיע את הד"שים, יתכן ושתי המפלצות יפתיעו ויתכן ואף לא אחת.

סמור ענק: דרג"ש 5; קב"פ 1+1; נק"פ 5; תנ (14) 50; הת נשיכה אחת; תלד"ס 18; נזק 1–8; ניצל 1ל; מר 8; נט ניטראלי; נק"נ 15.

זיקית בעלת קרניים (צעירה): דרג"ש 3; קב"פ 3+1*; נק"פ 9; הת נשיכה אחת וקרן אחת; תלד"ס 16; נזק 2–7/1–4; מר 7; נט ניטראלי; נק"נ 75.

לשון הזיקית מגיעה עד למרחק של 1.5 מטר, אם היא פוגעת במישהו, הקורבן נגרר אל תוך פי הזיקית וננשך בעוצמה של 2–7 (1ק6 + 1) נקודות נזק. הזיקית מסוגלת להשתמש בקרנה בכדי לתקוף ד"ש שני, ולהכות בזנבה ד"ש שלישי – פגיעה מזנב לא גורמת כל נזק, אך היא מפילה את הד"ש בצורה כזאת שלוקח לו סיבוב אחד להתאושש ולתקוף שנית.

לאחר הקרב, אם הד"שים יבחנו את האזור שמסביב – זה יארך כתור אחד – ד"ש אחד יבחין בנטיף, שניצב על הקרקע, המצפה עצמות יד אדם. אם ישתמשו ביתד מתכת בכדי להגיע אל היד, תמצא טבעת זהב בעלת אבן חן בשווי 100 פ"ז.

5. עמדת משמר האורקים

> על רצפת החדר שנכנסתם אליו מונחים מצעי קש. במרכזו מונח שולחן ומסביבו כסאות. על גבי הקיר הדרומי אתם מבחינים במגן מקושט, מעליו, במצולב, זוג נשקי מוט, ולוח עץ עליו מונח ראשו החנוט של גמד כגביע. על שולחן צדדי נמוך מונחות קופסאות קטנות, ואוסף כלי נשק. בנוסף לכך נמצאים בחדר שלושה אורקים שומרים.

אורקים (3): דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 5, 8, 3; תנ (12) 40; הת 1 חרב קצרה; תלד"ס 19; נזק 1–6; ניצל 1ל; מר 9; נט רשע; נק"נ 10.

השומרים שכאן מגינים על הדרך שמובילה למנהיגם (אתר מס' 15) ואל האורח שזה עתה הגיע (אתר מס' 7). הם קשוחים מאוד ובעלי מוראל גבוה יותר, למרות שלאחר שאחד מהם יהרג ובדיקת המוראל שלהם תיכשל הם יכנעו.

אם יפרוץ בחדר זה קרב, לאחר 2 סיבובים האורק שבאתר מס' 6, יכנס יחד עם חיית המחמד שלו לחדר.

לנשקי מוט שבחדר ולמגן אין כל ערך. הנשקים בהם ניתן להשתמש הם: שני רובי קשת, שתי אשפות (בעלות 20 ו-25 חצים) יחד עם פגיון כסף, שערכו שווה ל-30 פ"ז.

הקופסאות מכילות גם הן אוצרות, באחת יש שקיק בו יש 80 פ"כ ו-40 פ"ז. בקופסא אחרת יש נרתיק עור המכיל 25 פ"ז, 10 פ"פ וסיכת זהב מאותרת ברקמת כסף ובאבן חן אדומה בשווי 100 פ"ז.

6. מאמן הסמורים

> חדר מטונף זה מדיף ריחות אורק ודבר מה נוסף. לאורך הקיר הדרומי מונחים שני כלובי ברזל גדולים, מרופדים בקש ובתוכם קערות אוכל. לידם נמצאת מיטה מכוסה בפרוות מלוכלכות וקש. מעליה מדף ועליו מונח שוט. שולחן קטן מכוסה בצלחות מלוכלכות המזכירות את הטינופת שבחדר. במרכז החדר עומד אורק גדול מידות, עינו השמאלית מכוסה ברטיה, לידו עומד סמור ענק.

אורק מאמן סמורים: דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 8; תנ (12) 40; הת חרב אחת; תלד"ס 18; נזק 1–8; ניצל 1ל; מר 9 (12); נק"נ 15.

סמור ענק: דרג"ש 5; קב"פ 1+1; נק"פ 4; תנ (14) 50; הת נשיכה אחת; תלד"ס 18; נזק 1–8; ניצל 1ל; נט ניטראלי; נק"נ 15.

האורק שנמצא כאן הוא בן בליעל גדול ומכוער במיוחד. הוא מאמן סמורים בכדי שיצודו עכברושים וירדפו אחר פולשים. הוא שונא בצורה קיצונית אלפים, אם אחד מחברי הקבוצה הוא אלף, המוראל של האורק יהיה 12, והוא תמיד ינסה לתקוף את האלף.

אם יפרוץ קרב בחדר זה משמר האורקים מאתר 5 יגיע לאחר 2 סיבובים מתחילת הקרב.

למאמן הסמורים יש צמיד כסף עבה ועליו כתובת בכתב גמדים. פרושה "בהגיעך לשיבה טובה, דלאמוד" (הוא לקח זאת מדלאמוד הגמד לאחר שהרגו). פרט קטן זה ירגיז כל ד"ש שהוא גמד. שוויו של הצמיד הוא 35 פ"ז. בחדר זה אין דבר ערך נוסף.

7. הדביבון האורח

אם ד"שים מצליחים לשמוע את הקולות שמאחורי דלת חדר זה, הם ישמעו את היצורים שבחדר משוחחים באורקית. לדביבון שבפנים יש קול מהדהד בצורה שונה מאורק רגיל. כאשר הד"שים נכנסים קרא את הדברים הבאים:

> חדר זה שונה משאר החדרים אותם ראיתם – הוא גדול ונקי יחסית, בקצהו הרחוק יש מיטה המוצעת בפרוות זאב, שולחן עליו כלי נשק נקיים ומצוחצחים, שידה קטנה, קערת חרס גדולה ולידה קנקן מים. ליד השולחן שבמרכז החדר יושב דביבון, ולצידו עומד אורק.

אורק: דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 2; תנ (10) 40; הת 1 חרב קצרה; תלד"ס 19; נזק 1–6; ניצל ל1; מר 8; נט רשע; נק"נ 10.

דביבון: דרג"ש 4; קב"פ •3+1; נק"פ 14; תנ (9) 30; הת 1 חרב; תלד"ס 16; נזק 2–9 (1ק8 + 1); ניצל ל3; מר 12; נט רשע; נק"נ 75.

לדביבון יש *טבעת הגנה 1+* המעניקה לו דרג"ש 4 ומוסיפה 1+ לזריקות ההצלה שלו.

הדביבון הוא נציגו של שבט מרוחק, מנהיג האורקים רוצה לעזור לו בהתקפה על סתאלאנפורד והכפרים שמסביב. האורק שנמצא כאן רק מנסה להתחנף לדביבון ולומר לו שהמנהיג יראה אותו תוך זמן קצר, הוא מקווה שבינתיים הציפיה נוחה לו וכו'.

ציין שלדביבון אין אפשרות להפתיע כאן, מכיון שאין הוא מתגנב מאחורי הד"שים.

שני יצורים אלו יתקפו מייד. אך ברגע שהאורק יהרג, הדביבון יציע שלום אם הנק"פ שלו יורד ל-4 או פחות. אם הד"שים מסכימים לכך יש 50% סיכויים שהדביבון יעזוב לתמיד. ו-50% סיכויים שהוא יארוב לד"שים מאוחר יותר – יחד עם 4ק1 אורקים – כאשר הם יהיו בדרכם חזרה לסתאלאנפורד. בזמן זה הוא יספיק לצבור 8ק1 נק"פ בזכות רפואה טבעית.

שווין של פרוות הזאב הוא 100 פ"ז (משקלן 100 מטבעות). בין ערמות הנשק נמצא פגיון בעל ניצב המקושט באבני חן בשווי 130 פ"ז. לדביבון יש טבעת כסף המשובצת באבן ירח לבנה. זאת *טבעת הגנה קסומה של 1+*, אך רק אם הד"שים ישתמשו באיתור קסם הם ידעו זאת. הטבעת נראית כטבעת יקרה השווה 100 פ"ז. לדביבון יש גם שקיק עור המכיל 30 פ"ז ו-12 פ"פ.

8. אורקים שיכורים

בזמן שהד"שים מתקרבים לחדר זה הם שומעים שירה, צעקות וקריאות לעג שמשמיעים האורקים שבפנים. בשעה שהם נכנסים לחדר קרא את הדברים הבאים:

> חדר זה מריח נורא, צחנת בירה מעופשת, זיעה ועשן מקטרת ממלא את האויר. בחדר זה רק כמה שרפרפים, שולחן שעליו מונחים קלפים, קוביות וחביות. בחדר נמצאת קבוצת אורקים והם אינם שיכורים מדי בכדי להלחם!

אורקים (7): דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8; תנ (10) 40; הת 1 חרב קצרה; תלד"ס 20; נזק 1–5 (6ק1 – 1, מינימום 1); ניצל ל1; מר 10; נט ר; נק"נ 10.

האורקים כאן הם -1 בפגיעה ונזק בשל שכרותם, הד"שים מפתיעים אותם בגלגול 1–4 כאשר הם נכנסים. לעומת זאת לאורקים מוראל גבוה יותר בזכות תעוזת השיכורים שלהם, אל תערוך בדיקה לפני שמחציתם כבר נהרגו.

הבירה, החביות, צלחות הנחושת ושאר האביזרים שבחדר חסרי ערך, אך לאורקים עצמם יש אוצרות המוחבאים בכיסיהם. את המטבעות המונחות על השולחן ניתן לאסוף – 40 פ"נ, 30 פ"כ, 80 פ"א ו-35 פ"ז. לאורק אחד יש גביע כסף בשווי 25 פ"ז, לאורק אחר יש טבעת זהב בשווי 50 פ"ז המוסתרת באחד מכיסיו.

9. המגורים

> ניתן לראות בברור שחדר זה משמש כמחנה. ערוכים כאן כמעט תריסר מדפים וערימות קש, מספר בגדים ונשקים אורקיים וערימה לא נעימה למראה של סירי לילה. בפינה הדרום מערבית של החדר יש שולחן עליו מונחת תיבה קטנה! אך בכדי להגיע אל האוצר שבפנים עליכם לנצח את האורקים שמתגוררים בחדר זה!

אורקים (4): דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 2, 4, 7, 7; תנ (10) 40; הת 1 חרב קצרה; תלד"ס 19; נזק 1–6; ניצל ל1; מר 8; נט ר; נק"נ 10.

זכור שיש שתי דרכים להכנס לחדר זה: ישירות מהצפון דרך הדלת המזרחית והמעבר שמעבר. האורקים שבחדר זה חכמים. כאשר מתקיפים אותם רק מכיון אחד, שניים מהם יפנו לכניסה השניה וינסו להגיע אל החבורה מאחור ואז לתקוף!

לאורקים יש בכיסים ובארנקים סך של 30 פ"נ, 22 פ"א, 13 פ"ז אך האוצר העיקרי נמצא בתיבה. התיבה נעולה. גנב יכול לנסות לפתוח אותה, או שהמפתח שיתאים לה ימצא בחדר מס' 10. פריצה אל תוך השידה מיד תנפץ את בקבוק הזכוכית שבפנים.

השידה מכילה שקית שבתוכה 180 פ"כ, שקיק קטן יותר בתוכו 125 פ"ז, תיבה קטנה המכילה זוג עגילי זהב משובצים באבני ירקן (שנגנבו מקורבן שנשחט) בשווי 100 פ"ז. כמו כן יש בקבוק זכוכית ירוקה המכיל נוזל צהבהב דמוי סירופ המריח כרקפת. זהו שיקוי מרפא קסום שיחזיר 2–7 נק"פ לכל ד"ש שישתה ממנו.

10. אורק מפקד וחיית השעשועים שלו

> אורק גדול עומד בחדר זה, שיש בו מיטה ושאר רהיטים, ומביט על עכביש שעיר בגודל של כלב המתקרב לזוטון הקשור לרצפה. לזוטון יש רק סכין קפיצית בעזרתה הוא יכול להדוף את המפלצת. האורק צוהל וצוחק בשעה שהוא מחכה שחיית השעשועים שלו תהרוג ותאכל את האסיר.

בשל התעמקותו של האורק בשעשוע זה הוא יופתע בגלגול של 1–3 ב–1ק6. הזוטון יקרא לעזרה בשניה שהד"שים יכנסו. העכביש יפנה מיד לכיוון הד"שים וינסה לתקוף אותם.

אורק מפקד: דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 7; תנ (10) 40; הת 1 חרב; תלד"ס 18; נזק 1–8; ניצל לז; מר 9; נט ר; נק"נ 15.

עכביש ציד ענק: דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 14; תנ (10) 40; הת נשיכה אחת; תלד"ס 18; נזק 1–6; ניצל לב; מר 8; נט ניטראלי; נק"נ 20.

בחדר, מיטה נוחה עליה ניתן למצוא עור דוב (בשווי 80 פ"ז, מעמסה של 125 מטבעות). על השולחן נמצא קנקן ברנדי משובח (בשווי 25 פ"ז) ושתי כוסות (5 פ"ז כל אחת). בכיסי האורק ניתן למצוא 7 פ"ז, 5 פ"פ, מפתח נחושת תלוי בשרשרת (מפתח זה פותח את השידה באתר מס' 10). לעכביש יש רצועת עור עליה תליון כסף בשווי 10 פ"ז. לא ניתן למצוא דבר נוסף בעל ערך.

הזוטון האריבאל עקום הרגל, נשבה ע"י האורקים בזמן שיצא לצוד ארנבות. הוא עובד בחוות לרנאן (ניתן למוצאה במפה מס' 2) הוא בעל נטייה של צדיק. תכונותיו הן: כוח 11, תבונה 13, חכמה 10, זריזות 15, כושר 9, כריזמה 10, הוא בעל 3 נק"פ. אין הוא לוחם וכל רצונו הוא לחזור הביתה. אם הד"שים יבקשו בנימוס האריבאל מוכן להביא להם אספקה הכוללת ציוד רגיל מהחווה – קנקני שמן, תבלינים, לפידים, מזון, יתדות ברזל ושאר אביזרים ארציים. אין הוא יכול להשיג נשק. האריבאל אסיר תודה עבור שחרורו, ומוכן לשלם 5 פ"ז בעצמו עבור הציוד של הד"שים, אך מכיון שהוא עני הוא יאלץ לבקש מהד"שים כסף נוסף אם ברצונם להשיג אביזרים יקרים יותר.

מכיון שהוא צדיק הוא יחזיר את כל מה שהד"שים שילמו עבורו, אין הוא מוכן להכנס חזרה למערות. לעומת זאת הוא מוכן לחזור למקום פגישה שיקבע במרחק ק"מ וחצי מחוץ למערות.

כמו כן הוא יאמר "אני אספר למעביד שלי אודות הלוחמים ההרפתקנים האמיצים שנלחמים בשרצים שכאן". עובדה זו תשמח ד"שים שרוצים לצבור מוניטין של גבורים.

11. דלת סתרים

סביר להניח שהד"שים יצטרכו לחפש אחריה. הם יבינו שיש אורקים נוספים באזור, מכיון שהם עדיין לא מצאו את אראליק. דבר זה עלול לארוך זמן, והשחקנים עלולים להיות מתוסכלים.

אם ברצונך לעזור, דאג לכך שהד"שים יבחינו מרחוק באורק הפונה לכיוון אזור זה ועובר דרך דלת הסתרים שאותה הד"שים לא הצליחו למצוא ושהם עדיין מחפשים אחריה בכל המקומות הלא נכונים.

12. הפתעה!

> כשאתם מתקרבים לעיקול במעבר, אורק עובר את העיקול וכמעט שנתקל בכם! אתם מבחינים לזוועתכם שחרבו נוטפת דם, וכתמי ארגמן טריים מכסים את בגדיו.

אורק מפקד: דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 5; תנ (10) 40; הת חרב אחת; תלד"ס 19; נזק 1–8; ניצל לז; מר 9; נט ר; נק"נ 15.

גלגל כרגיל הפתעה לשני הצדדים. אם האורק זוכה בהפתעה, הוא ירוץ בכל המהירות לעבר חדר מס' 15 (הוא מדלג על השוחה בחדר מס' 14) ויזהיר את המנהיג מפני הפלישה.

לאורק יש שקיק המכיל 12 פ"ז, הוא נושא פגיון כסף המשובץ בזירקון כחלחל–ירקרק בשווי 120 פ"ז. הוא מוג לב, ואם הד"שים יכריחו אותו להלחם והם יורידו אותו ל–2 נק"פ או פחות (מבלי להורגו), הוא יבקש רחמים.

הוא יציע לרמות את מנהיגו ויוביל את הד"שים לדלת שבאתר מס' 15 ויבקש באורקית אישור כניסה. תחבולה זו תעניק לד"שים גלגול הפתעה של 1–4 ב–1ק6 במידה והם יסכימו. המפקד יסרב לעזור להם להלחם נגד מנהיגו – ויברח מיד.

האורק לא יהיה מוכן להסביר את פשר חרבו המוכתמת בדם. אך הד"שים ימצאו את התשובה באתר מס' 13.

13. חדר המפקד

> שובל דם מחריד מכתים את הקרקע שלאורך הקיר הצפוני, שעליו תלויה בריפיון גופת אורק הכבולה באזיקים לקיר. החדר ריק, פרט לשולחן עליו ערוכים סכינים אכזריים משוננים ודוקרניים, ומיטת קש. האורק אינו זז.

מרתף זה הוא חדרו הפרטי של האורק בו הד"שים נתקלו באתר מס' 12. האורק מת לא מזמן, היות והוא הרגיז לעיתים קרובות מדי את האורק מוג הלב. "משמעת" יכולה להפוך עד מהרה לקטלנית בין האורקים.

14. שוחה מכוסה

שוחה זו אורכה 3 מטר, רוחבה 1.5 ועומקה 3 מטר. היא משתרעת לאורך החצי הדרומי של המסדרון. אם הד"שים צועדים לאורך המסדרון בזוגות. הד"שים שבראש החבורה יפלו לתוך השוחה, ויסבלו מנזק של 1–6 נקודות, אלא אם כן החבורה תערוך בדיקה של שוחות, או אם בראש החבורה יצעד גמד שיאתר את השוחה. היות והשוחה נחפרה לא מזמן, גמד יבחין מיד בכיסוי ויבין שמתחתיו יש שוחה כל זאת בגלגול של 1–3 ב–1ק6. ד"ש שיפול אל תוך השוחה לא יוכל לטפס למעלה אם הוא לובש שריון מתכת. ד"שים יאלצו למושכו בעזרת חבל. ד"ש שאינו חמוש יצליח להמלט אם הוא יערוך בדיקת כוח (יגלגל כוח או פחות ב–1ק20) או אם הוא יבצע גלגול טיפוס על קירות (עבור ד"ש גנב).

15. אולם הכתר של מנהיג האורקים

חדר זה מכיל את חבורת האויבים החזקה ביותר בקומה זו של המבוך. הד"שים חייבים להיות מוכנים לקראת קרב קשה זה. ברגע שהם מבחינים בדלת לחדר, קרא את הדברים הבאים:

> הדלת בסופו של המעבר הצפוני עשויה מעץ כהה וחסון, מגולף עליה סמל מפחיד המכוסה בדם!

אם אחד מהד"שים יכול לדבר, ולכן גם לקרוא, אורקית, אמור לד"שים שפרושו של הסמל הוא "המנהיג הגדול". גם אם הד"שים לא יפענחו זאת, תקוה שהם יהיו מספיק זהירים בכניסתם לחדר זה, במיוחד אם אין הם חזקים כתמיד.

בחדר זה כסא מלכות מעץ כבד המונח על פני במה מוגבהת בצד המזרחי של החדר. אתם יכולים להבחין בדלתות בקצוות הצפוניים והדרומיים של החדר. את הקיר הצפוני מכסה יריעה שחורה עליה מרוחות כתובות בדם וסמלים.

ליד הכס עומד אורק גדול ומצולק מקרבות קודמים, המנופף באלת ברזל כבדה. לצידו הימני, עומד אורק קטן יותר המזיז את ידיו וממלמל דבר מה. בינכם לבין האורק הקטן, חוסמים שומרים נוספים את הדרך. הם נושאים חרבות, ויחד עם המנהיג שלהם הם משתדלים להכות ולשסף אתכם למוות!

עיניהם האדומות זוהרות בשינאה, בשעה שהם מתקדמים לעברכם!

מספר השומרים משתנה. תמיד יהיו לפחות שני אורקים מפקדים, אך אם האורק בו נתקלתם באתר מס' 12 הצליח להמלט מידי הד"שים, גם הוא ימצא כאן. אם החבורה כוללת 6 או יותר ד"שים יהיה נוכח מפקד נוסף.

אורקים מפקדים (2–4): דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 6 כל אחד; תנ (10) 40; הת חרב אחת; תלד"ס 18; נזק 1–8; ניצל לו; מר 8; נט ר; נק"נ 15.

קוסם אורק: דרג"ש 6 (ראה למטה); קב"פ 2**; נק"פ 10; תנ (10) 40; הת 1 פגיון; תלד"ס 18; נזק 2–5 (1–4 + 1); ניצל קק2; מר 9; נט ר; נק"נ 30; יש ברשותו *פגיון קסום +1* והוא יכול להטיל 2 לחשים: *קליע קסם ומגן*.

מנהיג האורקים: דרג"ש 5 בעקבות קשיחות יוצאת דופן; קב"פ 3; נק"פ 15; תנ (10) 40; הת 1 חרב; תלד"ס 18; נזק 2–9 (1–8+1); ניצל לו3; מר 12; נט ר; נק"נ 35; למנהיג יש *חרב קסומה +1*, שמעניקה לו +1 בגלגול פגיעה ונזק (כלול בנתונים).

בסיבוב הראשון המנהיג ינסה לתקוף את הד"ש שנראה כלוחם חזק ביותר, המפקדים יתקדמו לעבר ד"שים אחרים הנלחמים



בחרב. האורק הקוסם יטיל את קסם *המגן*. אם קסם זה מצליח, הוא משפר את הדרג"ש שלו, שיהפוך ל-4 (או 2 בירי קליעים). דבר זה יאפשר לו גלגול הצלה כנגד קסם אם אחד מהד"שים יטיל קסם של *קליע קסם* לכיוונו. אם הוא מצליח בהצלה, אין הוא נפגע.

היות והקוסם האורק נמצא במרחק 10 מטר מהד"שים ושולחן עומד בינו לבינם, הדרך היחידה בה ניתן למנוע מהקוסם להטיל את קסמיו היא אם לד"ש יש כלי נשק יורה או קסם פוגע שניתן לכוונו. פגיעה תפריע לריכוז של הקוסם ותהרוס את הקסם (הוא לא יצליח לנסות שנית). בכל מקרה הד"שים זקוקים ליוזמה בכדי למנוע מהאורק להטיל קסמים. בסיבוב השני, המנהיג והמפקדים ימשיכו להלחם בשעה שהקוסם יטיל קסם *קליע קסם* לעבר ד"ש שינסה לתקוף אותו. בסיבובים מאוחרים יותר, המנהיג והמפקדים ימשיכו להלחם בשעה שהקוסם ינסה לפגוע בד"ש גנב או קוסם בעזרת הפגיון שלו.

כל עוד המנהיג בחיים אין לבצע בדיקות מוראל. לאחר שהמנהיג נהרג, ובנוסף לו מתים שני אורקים נוספים ערוך בדיקת מוראל. אם הם עוברים את הבדיקה, הם ילחמו עד מוות.

אם יערך חיפוש על גבי האורקים ימצאו 80 פ"כ, 40 פ"א ו-65 פ"ז במטבעות. למנהיג יש שרשרת כסף משובצת באבני חן בשווי 25 פ"ז, לקוסם יש צמיד זהב משובץ בשנהבים בשווי 140 פ"ז.

למנהיג יש מערכת מפתחות קשורות לשרשרת עבה. מפתחות אלו יפתחו את הדלתות באתרים מס' 16, 17, 18, את הדלת הסודית במס' 19 ואת שידת האוצר באתר מס' 17.

בזמן שהד"שים עורכים חיפוש על האורקים הם ישמעו אֲנָחות חלשות הבאות מכיוון אתר מס' 18. אם הם יאזינו, הם ישמעו קריאות לעזרה בשפה המדוברת.

16. נקבות אורקים וטף

באולם זה מתגודדים 6 נקבות אורקים ושלושת ילדיהן. באולם, מלבד מיטות אין כל חפץ בעל ערך. אורקים אלו לא ילחמו, ויתחננו בפני הד"שים שישחררו אותם. הד"שים רשאים לקחתם בשבי, אך הם לא ירויחו נק"ן עבור מעשה זה, היות והם לא ילחמו או יסכנו את עצמם. הריגת אורקים אלו תחשב כמעשה רשע מוצהר.

17. חדר המיטות של המנהיג

ניתן להבחין בברור שזהו חדר המיטות של המנהיג. במרכז החדר עומדת מיטה גדולה מכוסה בפרוות. על שולחן לצידה מונח כד ברונזה, וקערת אמאיל. על גבי ווים תלויים בגדים קרועים. קערת נחושת מלאה בשאריות אוכל זרוקה על הרצפה, הדבר שלוכד את עיניכם הוא תיבת המטמון שעומדת לצד המיטה.

הפרוות שעל המיטה חסרות ערך מכיוון שהן שורצות כינים ונשוכות. אם אתם מחפשים ביניהן בתשומת לב תמצאו סיכת זהב המשובצת באבן אודם. שוויה 175 פ"ז. שאר דברי הערך נעולים בשידה.

השידה מכילה שק מלא ב-400 פ"כ, שק נוסף מלא ב-520 פ"ז, ומטיל פלטינה טהור במשקל זהה ל-40 פ"פ. הד"שים ימצאו צלוחית זכוכית חתומה המכילה נוזל ירוק שמדיף ריח רקפות, זהו שיקוי מרפא קסום.

מתחת לשקים מוחבא ספר בעל כריכת עור – סיפרו של הקוסם. ד"ש שהוא קוסם יאלץ להשתמש בקריאת קסמים בכדי לקרוא בו. ספר זה מכיל את הלחשים *קליע קסם, הגנה מפני רוע, ומגן*. אוצרות נוספים יהיו תיבת תכשיטים וקישוטים, שוויה יהיה תלוי במספר הד"שים בחבורה. סך הכל התיבה תהיה שווה 250 פ"ז עבור כל ד"ש, לכן אם יש 5 ד"שים בחבורה, שווי התכשיטים יגיע ל-1250 פ"ז.

18. תאו של אראליק

תא מטונף וחשוך זה מכיל ערמת קש מצחינה, קערת מים, ואת אראליק הכהן, שלובש סחבות קרועות ונראה שהוכה קשות.

אראליק הכהן:
כהן בדרגה 3

כוח:	11
תבונה:	10
חכמה:	16
זריזות:	13
כושר:	9
כריזמה:	14

נטייה: צדיק
דרוג שריון: 3 (שריון קשקשים ומגן)
נקודות פגיעה: 11

קסמים בשימוש: *ריפוי פצעים קלים* (2x)..

פריטים קסומים בבית: אלת ברזל +1, אבן אור תמידית (ראה בהמשך) מגילת קסמים: *ריפוי פצעים קלים* (2x).

אראליק בן 44. גובהו 180, בעל מבנה גוף בינוני, שיער חום מתולתל ועיניים ירוקות. הוא אדם אדיב ונחמד. ימי ההרפתקנות שלו חלפו והוא מעדיף לעזור לאנשי סתאלאנפורד, בריפוי כל חולי אפשרי והטפה במקדש. תכונה פסיכולוגית חשובה שלו היא בעת סגור (קלאסטרופוביה).

כרגע יש לו רק 3 נקודות פגיעה, וכל הציוד שלו לא הובא עימו. בזמן הנוכחי אין הוא זוכר קסמים בע"פ.

לאחר שאראליק מודה לד"שים עבור הצלתו הוא מבקש לחזור לסתאלאנפורד. בעת הסגור שלו הפך שהייה זו לעינוי אמיתי. כל מבוקשו הוא לצאת מהמבוך.

הוא יספר כיצד האורקים ניסו להכריחו לרפא פצעים קלים למענם. ריפוי הפצעם היה מאפשר לאורקים לערוך פשיטות על כפרים נוספים, ולמרות שהיכו אותו הוא סירב. הוא מסוגל ללכת וחייב לחזור לחגיגות פסטיבל המלך. בלעדיו הפולחן לא יכול להמשך. אראליק יגלה לד"שים את הדלת הסודית (באתר מס' 19), שמוחבאת מאחורי כסא הכתר של המנהיג. אראליק מספר כי הוא יודע שהאורקים חשפו רוע קדמוני במערות העמוקות יותר. אין הוא יודע במה מדובר, הוא יבקש מהד"שים לחקור בענין, אך לא לפני שהם יחזרו עימו לסתאלאנפורד שם הוא ינוח. אראליק ישנן מחדש את קסמיו ויוכל לרפות את פצעיהם. זוהי התוכנית הטובה ביותר, היות ואראליק זקוק לליווי הביתה.

החזרה לסתאלאנפורד

אנשי העיר יקדמו את פני הד"שים כגיבורים. הם ידאגו לכך שארוחה משביעה תוגש להם ב"זוטון הרעב". אנשים יצביעו עליהם ברחובות וינופפו לעברם. תן לד"שים להנות מזרי הדפנה בזמן שהעיר חוזרת לשיגרת ההכנות לפסטיבל המלך.

אם ברצונך לחלק נק"נ, השחקנים יעריכו זאת!

הד"שים יוכלו לקנות ציוד (עליהם לשלם עבור הציוד, אנשי העיר כבר נתנו להם בעבר ציוד בחינם), הם יכולים לקנות נשק, ואפילו שריון. הגמד הנפח בשם דאלמארק, גובה מחירים רגילים. התועלת שבענין היא שד"שים שאין להם שריון קשקשים יכולים לרכוש אחד (מלבד אלפים – הגמד לא מכין שריון במידות של אלפים).

כאשר מראים לגמד את הצמיד מאתר מס' 6, הוא יזהה את שם הגמד ממנו נלקח הצמיד, ויבקש לקחת את הפריט חזרה למשפחת חברו. הוא ישלם 35 פ"ז עבור הצמיד.

לאחר שינת לילה רגועה (אנשי הכפר ישלמו עבור הלינה) אראליק יפגוש בד"שים. הוא מוכן להטיל שני קסמי ריפוי פצעים קלים למענם. הוא מפציר בהם לחזור למאורת האורקים ולחקור את הרוע שטמון שם.

אם הד"שים מסכימים לענין, אראליק יעניק להם את העזרה הקסומה. כמו כן הוא יתן להם מגילות ואבן חן קסומה (שוויה רק פ"ז אחד). לאבן חן זאת יש קסם מיוחד – אור תמידי – פרטים אודות הקסם ניתן למצוא במו"ד למתקדם. בעקרון השפעת האבן זהה לקסם האור, רק לאורך זמן תמידי. אבן החן מאירה לרדיוס של 16 מטר.

לצערו הרב של אראליק אין הוא יכול להצטרף לד"שים. הפסטיבל נדחה כבר מספיק זמן, ומלבד זאת הצטברו לו חובות אחרים.

בשובם של הד"שים הם יגלו שכל האורקים ששרדו – ברחו, ולכן הם מגיעים עד לאתר מס' 19 מבלי להתקל באויבים.

קומת מבוך מס' 2

הערות לשליט המבוך

חלק זה של המבוך אינו מואר. מלבד אתרים מס' 29, 30, 31, שמוארים ע"י מנורות שמן. הרצפות בד"כ מטונפות ומאובקות. הקירות מכוסים בקורי עכביש וחלקלקים בעקבות מים וירוקת. הוסף כל מיני פרטים לפסקאות הממוסגרות, כמו חיות קטנות, אנחות (אל-מתים!), מים נוטפים וכדומה.

ד"שים שנמצאים ברדיוס של *האור התמידי*, יכולים לראות רק עד מרחק של 16 מטר מאבן החן. ד"ש שרוצה להשתמש בזיוונות חייב לעמוד מחוץ למעגל האור שמפיצה אבן החן. עליך להעניק תאורים שונים של האזור עפ"י המרחק אליו מגיעה ראיית הד"ש.

יתכן והד"שים יחליטו לבחור בתכסיסי פגע וברח. כלומר – לאחר התקלות או שתיים הם יפרשו למערה סמוכה בכדי לנוח ולאזור כח.

המפלצות בקומת מבוך זו בד"כ חסרות תבונה ולכן תערכנה בדיקות מוראל רגילות, אלא אם כן הכתוב מציין אחרת.

המפה בעמודה השמאלית בחלק הפנימי של כריכה זו פורשת בפניך את המבוך.

19. דלת סודית

בסלע חצובות מדרגות היורדות, מרחק ניכר, לכיוון מזרח. האויר לח ומעופש, והמעבר חשוך. אתם שומעים מרחוק קולות חפירה ואנחות חרישיות. לאט לאט אתם מתחילים לחוש ואולי אפילו להבין את הרוע ממנו הזהיר אתכם אראליק!

המדרגות יורדות לעומק של 10 מטר ומשתרעות לאורך 50 מטר. יש להשתמש בדף מיפוי חדש כאשר הדמויות מתקרבות לאתר מס' 20.

20. ניקרת התולעים

אתם עומדים בניקרה חשופה ומסולעת זאת, ותוהים לאיזה כיוון עליכם ללכת. לפתע אתם שומעים המיה מתחת לכפות רגליכם ושני יצורים מזויעים דמויי תולעת מעוותת צצים מעל פני האדמה ומזנקים לעברכם – כאשר לועם המכוער וחד השיניים פעור.

המפלצות – תולעים אדומות (ראה מפלצות חדשות) תפתענה את הד"שים בגלגול 1–3 ב-1ק6. הן עצמן אינן מופתעות, היות והן חשו את הד"שים פוסעים לעברן – והן רעבות!

תולעים אדומות (2): דרג"ש 7; קב"פ 2+2; נק"פ 9, 12; תנ (10) 30; הת 1 נשיכה; תלד"ס 17; נזק 1–4; הת מיוחדת נשיכה ארסית, על הקורבן לגלגל הצלה כנגד רעל או שיסבול מ-1–4 נקודות נזק; ניצל ל: 3; מר 9; נט ר, צ; נק"נ 35.

לתולעים אין אוצרות והמערה בה הן התחפרו צרה מדי בכדי שד"ש יוכל להכנס אליה (מלבד זוטון). אם זוטון ישתטה מספיק בכדי ללכת לבד, תולעת אדומה שלישית תתקוף ד"ש זה. שטח המערה קטן מדי בכדי שהד"ש יוכל להלחם בה.

21. אולם קבורה עתיק

חדר זה נראה כאולם קבורה עתיק. ברצפת האבן חצובים שקעים, ועליהם מונחים לוחות אבן. כל סימן חריטה או גילוף שהיו אולי מסגירים את מטרת מקום זה נמחקו עם הזמן. באולם זה 9 קברים, שלושה לאורך הקירות המזרחי, המערבי והצפוני.

לפני שלד"שים תהיה הזדמנות לפתוח את אחד מהקברים, במסדרון הדרומי תופיע מפלצת. אם הד"שים הציבו שם שומר, הם יוזהרו. אם הם לא, גלגל עבור סיכויי הפתעה רגילים. מפלצת זו היא זוחל אשפה. קרא את תאורו בספר חוקי מו"ד לשה"ם,

עמ' 36. למרות שיש למפלצת זו 8 התקפות לסיבוב, מותר לה לתקוף רק איבר אחד בסיבוב.

זוחל אשפה: דרג"ש 7; קב"פ 3+1*; נק"פ 19; תנ (13) 40; הת 8 איברי מישוש; תלד"ס 16; נזק שיתוק; הת מיוחדת שיתוק (הנמשך כ–2–8 תורים); ניצל ל–2; מר 9; נט נ; נק"נ 75.

לאחר שהד"שים נלחמים בזוחל האשפה, יתכן והם ירצו לחקור את הקברים. בכדי להרים כל לוח אבן יהיה צורך בשניים או יותר ד"שים בעלי כוח משותף של 25 או יותר. לד"שים צפויה הפתעה. התיבות ריקות. אין בהן לא גופות ולא אוצרות!

בשעה שהד"שים חוקרים את העניין, הד"ש החכם ביותר יעבור בדיקת תבונה (גלגל תבונה או פחות ב–ק20). אם הוא מצליח, הוא יגלה שריטות על הלוחות וסימנים זעירים על המצבות כלומר – הקברים נפתחו לא מזמן.

22. מאורת טורף הגופות

> אתם נכנסים למערה מסולעת. בפינה הצפון מזרחית מאחורי נתז סלע מזנק לעברכם יצור נוהם. טפריו הקרומיים והמזוהמים מכוונים לעבר צוארכם! יצור אנושי למחצה זה לבוש בסחבות, הוא אחוז דיבוק ושינאה ומסביבו שוררת צחנת מוות.

טורף גופות: דרג"ש 6; קב"פ 2*; נק"פ 12; תנ (10) 30; הת 2 טפרים/1 נשיכה; תלד"ס 18; נזק 1–3/1–3/1–3, כל אחד מהם מיוחד: הת מיוחדת שיתוק (נמשך 2–8 תורים). אלפים מחוסנים); ניצל ל2; מר 9; נט ר; נק"נ 25; טורף הגופות עמיד בפני לחשי *הרדמה והקסמה*.

אל תאמר לד"שים שזהו טורף הגופות (הם מעולם לא ראו אחד) אם ההתקפות המיוחדות שלו יצליחו יתכן והם יבינו במה מדובר. כהן בדרגה ראשונה יכול לנסות לגרש את טורף הגופות, יהיה עליו לגלגל 11+ ב–2ק6 בכדי להצליח. אם הוא יגורש, טורף הגופות ינוס מאולם זה, אך הגרוש ימשך תור אחד בלבד וטורף הגופות ינסה לחזור לאתר זה. לאחר שהד"שים מביסים מפלצת זו, ערוך בדיקת חכמה לכהן. אם הוא מגלגל את מידת חכמתו או פחות ב–ק20, אמור לו שכעת הוא מזהה את המפלצת כטורף גופות ולהבא עליו לנסות לגרש אותו. טורף הגופות עונד את האוצר היחידי שברשותו: ענק זהב שמשובצת בו אבן חן ירוקה, בשווי 150 פ"ז.

23. מאורת השלדים

> בשעה שאתם נכנסים לאולם קטן ושומם זה, דבר מה נע לעברכם ומנסה לתקוף. שלדים! נראה כי מלתעות רפויות מביטות בכם בחיוך אדיש שעה שאל-מתים לובשי שריון נעים לכיוונכם כשבידיהם שלופות חרבות קצרות חלודות.

שלדים (5): דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 5 כל אחד; תנ (6) 20; הת 1 חרב קצרה; תלד"ס 19; נזק 1–6; ניצל ל–1; מר 12; נט ר; נק"נ 10; חסינים בפני לחשי *הקסמה והרדמה*.

פטריידס (אתר מס' 30) פקד על השלדים לתקוף כל אחד, מלבדו, שינסה להכנס, וזה מה שהם עושים כאשר הד"שים נכנסים לאולם זה.

שניים מהם ילכו דרומה ויעברו דרך הדלת הסודית בכדי לתקוף את החבורה מאחור.

אם פורץ קרב בחדר זה השלדים מאתר מס' 24 ימהרו להגיע לחדר ולתקוף את הד"שים. דבר זה יתרחש סיבוב אחד אחרי שהקרב יתחיל.

כהן בדרגה ראשונה יכול לגרש את השלדים אם הוא מגלגל 7 או יותר ב–2ק6. גלגול נפרד יתבצע ב–2ק6 בכדי לקבוע כמה אל-מתים גורשו.

בבדיקה יסודית של החדר, הד"שים ימצאו 6 מצבות זהות לאלו באתר מס' 21, ללא גופות או אוצרות בתוכן, אך בעלות אותם סימנים של שריטות.

24. מערת שלדים

חדר זה זהה לאתר מס' 23. אם הד"שים יכנסו לחדר זה לפני מס' 23, קרא את התאור של החדר ההוא. אם לא, אלתר תאור מופשט.

שלדים (5): דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 5 כל אחד; תנ (6) 20; הת 1 חרב קצרה; תלד"ס 19; נזק 1–6; ניצל ל–2; מר 12; נט ר; נק"נ 10; חסין בפני לחשי *הקסמה והרדמה*.

בדיוק כמו באתר מס' 23, אם הד"שים נכנסים לחדר זה ופותחים בקרב, השלדים מהחדר ליד ימהרו להצטרף לקרב לאחר סיבוב אחד.

25. ערימת חצץ

> ערימת חצץ חוסמת כאן את הדרך, למרות זאת אתם רואים שתוכלו לטפס מעליה בקלות ולהמשיך בדרככם.

אם הד"שים מטפסים מעל לחצץ (בגובה מטר אחד), או אם הם מנסים לפנות אותו, הם יותקפו ע"י הנחשים ששוכנים בין הסלעים.

נחשים, אצן ענק (2): דרג"ש 5; קב"פ 2; נק"פ 5, 9; תנ (13) 40; הת 2 נשיכה; תלד"ס 18; נזק 1–6; ניצל ל–1; מר 7; נט נ; נק"נ 20.

26. מאורת חיפושית

> מאורה גדולה זו מכוסה בסלעים ואבנים, במקומות שונים על הקרקע ניתן למצוא בריכות מים קטנות. מים זורמים מהקירות וטלאי ירוקת מכתימים את הקירות והקרקע.

ברגע שהד"שים קרובים מספיק לראות מה קורה במרחק 6 מטר מהקיר המזרחי – קרא פיסקה זו:

> אתם מבחינים בניצנוץ עצם צהבהבה ליד הקיר. נדמה לכם כי זהו שלד! כעת אתם שומעים קול ריצה של דבר מה על רצפת האבן. אתם רואים קונכיה של חיפושית ענק ולסתות שחורות וגדולות הדורשות מזון – הן רוצות לאכול אתכם!

חיפושית שמן: דרג"ש 4; קב"פ 2*; נק"פ 7; תנ (13) 40; הת 2 נשיכה + מיוחד; תלד"ס 18; נזק 1–6 + מיוחד; הת מיוחדת סילון שמן; ניצל לב; מר 18; נט נ; נק"נ 25.

27. מאורת טול

באולם שומם וחסר קישוטים זה יש כמה סלעים ואבנים על הקרקע. הדבר היחידי שיוצא דופן נמצא ליד הקיר הדרומי והוא ערימת עץ רקוב וסוג לא מזוהה של חומר כלשהו. הערימה זזה לפתע ויצור שנראה כמו הובגובלין מזנק לעברכם.

טול: דרג"ש 6; קב"פ 3**; נק"פ 17; תנ (13) 40; הת 2 טפרים; תלד"ס 17; נזק 1–3/1–3; הת מיוחדת שיתוק; ניצל ל–3; מר 12; נט רשע; נק"נ 65.

טול זה הוא יצור דמוי אדם שעיר וגבוה בעל טפרים חדים. הוא מחדש את עצמו. כלומר, אם היצור נפגע, הוא מחזיר לעצמו נקודת פגיעה אחת כל סיבוב.

טול מסוים זה, הוכנס למאורה ע"י האל–מתים, הוא מפוחד מדי בכדי לנסות לברוח. היות והוא נמצא במאורה שאין לה כניסה אחרת, הוא ילחם נואשות כנגד כל יצור שיכנס. הוא לא ינסה לנהל משא ומתן או להכנע. הטול אסף אוצרות בשק, שמוחבא מתחת לערימת העץ הרקוב, בדים מטונפים וכדומה. השק מכיל 80 פ"כ, 60 פ"א, 60 פ"ז ומסרק שנהב בעל ידית המצופה באבני חן בשווי 40 פ"ז.

28. מעבר לדלת הסודית

זאת הכניסה הסודית למאורת פטריידס, הכהן המרושע שליט האל–מתים שבזז את המצבות. אם הד"שים לא יודעים היכן לחפש את הדלת הסודית, יהיה להם קשה למוצאה.

כשהד"שים מוצאים את הדלת קרא את הפיסקה הבאה. בצורה זו יהיה להם מושג איזה סוג של אויב מסוכן מצפה להם באתר מס' 29–30. על הד"שים להיות במירב כוחם בכדי להלחם.

אתם בודאי כבר קרובים למקור הרשע. האויר קר ולח בשעה שאתם פותחים את דלת הסתרים, אתם יודעים שהדבר שעלול לעמוד מולכם מסוכן במיוחד!

29. משמר הזומבים:

חדר זה שומם, אך ברגע שאתם נכנסים אתם מבחינים מולכם בדלת. יתכן והיא מובילה אל האוצרות שנבזזו מהמצבות! אך שני אנשים אפורי עור נעמדים בדרככם.

זומבים (2): דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 7, 12; תנ (10) 30; הת 1 טופר; תלד"ס 18; נזק 1–8; ניצל לו; מר 12; נט רשע; נק"נ 20; זומבים חסינים בפני לחשי *הקסמה והרדמה*, אך תמיד מפסידים ביוזמה.

בחדר זה יש שוחה מוסתרת, שמופיעה במפה. אם ד"ש מתקדם מהכניסה ישירות אל הדלת הוא יפול בתוכה. השוחה בעומק 3 מטר, ונפילה תגרום ל–1–6 נקודות נזק. ד"ש עוטה שריון לא יוכל לצאת מהשוחה ללא עזרה, וד"ש העוטה שריון עור (או שאינו לובש כל שריון) חייב לבצע בדיקת כוח (גלגל כוח או פחות ב–20ק) בכדי לצאת. גנב יכול לנסות גלגול טיפוס על קירות בכדי להמלט. לאחר 2 תורים, הכהן מאתר מס' 30, יופיע ויצטרף לקרב או יעמוד מול הד"שים. הוא יודע היכן השוחה, ולכן לא יפול לתוכה.

30. הכהן המרושע

פטריידס, כהן רע
דרגה שלישית

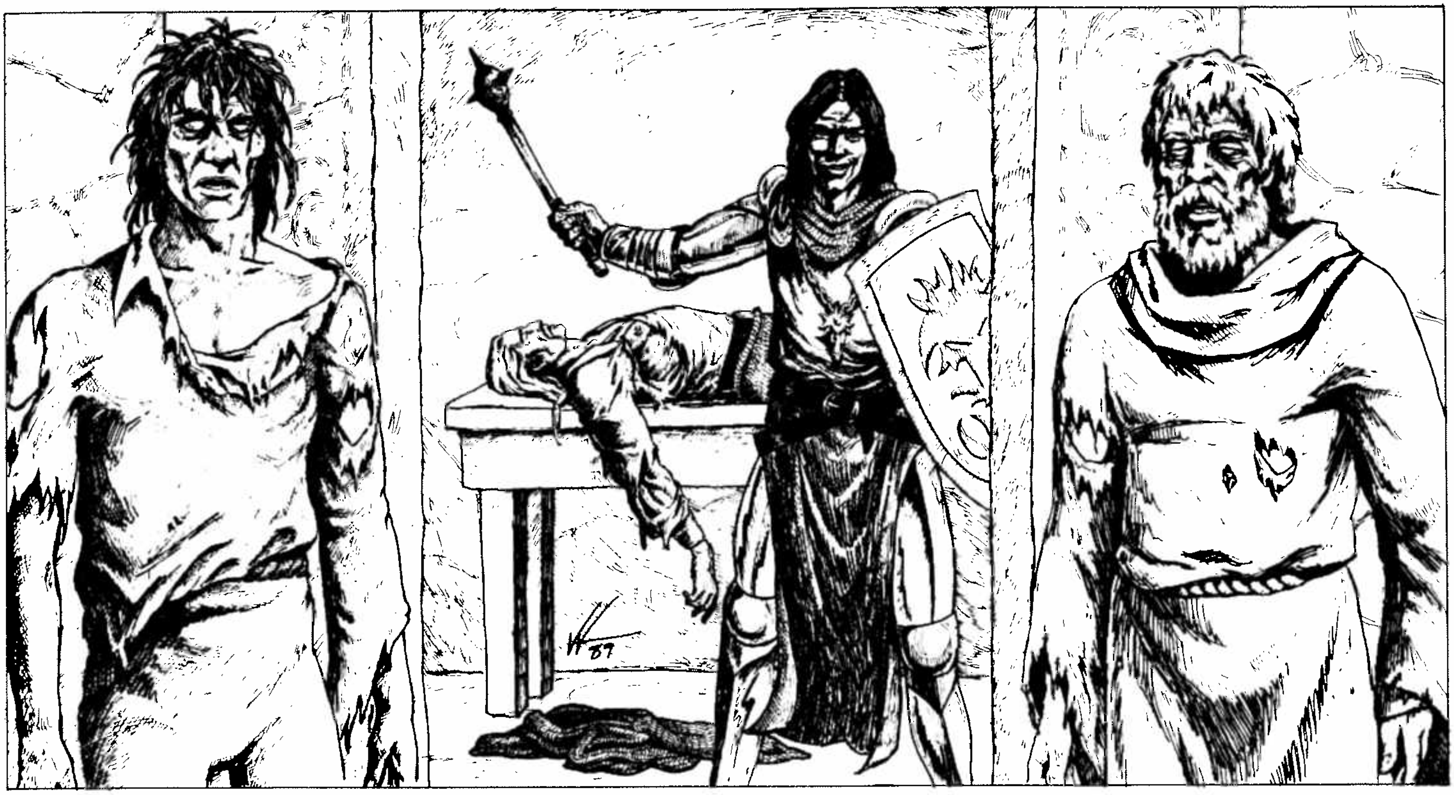
כוח:	14
תבונה:	10
חכמה:	17
זריזות:	9
כושר:	15
כריזמה:	14
דרוג שריון:	1 (שריון לוחות *ומגן קסום 1+*)
נקודות פגיעה:	15
תנ:	(10) 30
הת:	1 אלה
נזק:	3–8 בעזרת *אלה קסומה* +1.
תלד"ס:	17
מר:	11
נט:	רשע
נק"נ:	65
קסמים ידועים:	*ריפוי פצעים קלים, הגנה מפני רוע.*

פטריידס בן 38, גובהו 1.80 מטר, בעל מבנה גוף בינוני, שער שחור ועיניים ירוקות. חיוכו הממזרי בד"כ מופיעה בשעה שהוא עומד להרוג מישהו. הוא מסור לחלוטין לרשע, והגיע למערות אלו בכדי לבזוז קברים. הוא נושא את מפתח הנחושת לתיבת אוצרותיו בכיסו. יש לו צמיד כסף וזהב בשווי 150 פ"ז.

לפני שהוא מגיח מחדרו בכדי להלחם, פטריידס יטיל את לחש הגנה מפני רוע בכדי להגן על עצמו מפני אויביו (הד"שים). למרות טיבעו, קסם זה עדיין מגן עליו. דבר זה מקשה על הד"שים לפגוע בו ומעניק לו 1+ בכל זריקות ההצלה. (יש לו 2+ בהצלה כנגד קסם מכל הסוגים בזכות חכמתו הגבוהה).

פטריידס יתקוף בעזרת אלתו. אם הוא יורד ל–5 נק"פ או פחות, הוא ינסה לברוח לאתר מס' 31, אם יש לו יוזמה הוא ינעל את הדלת לאתר מס' 31 וינסה להטיל את לחש ריפוי פצעים קלים על עצמו, בכדי לאסוף נקודות. כמו כן הוא ישתמש במטה הריפוי (ראה למטה) בכדי לקבל 2–7 נקודות פגיעה.

אם הד"שים עדיין לא הצליחו לפתוח את הדלת, הוא יתגנב חזרה למסדרון ויופיע בדלת הסודית הדרומית שבאתר מס' 30. הוא יפתיע כל ד"ש שיעמוד בחדר זה בגלגל 1–4 ב–1ק6. אם אין הוא מצליח לנעול את עצמו באתר מס' 31, הוא ינסה להטיל את לחשיו בכל מקרה. פטריידס ערמומי מאוד, לד"שים צפוי קרב מעניין!



כאשר הד"שים נכנסים לאתר מס' 30 לאחר הריגת או בזמן המרדף אחרי פטריידס, קרא את הדברים הבאים:

> חדר זה מזוהם ומחריד. הקירות החשופים מוכתמים בדם, ליד הקיר הדרומי מונחת ערימת עצמות. על שולחן עץ גדול שוכבת גופת לוחם. חצי משריון הקשקשים שלו על הרצפה. דם מטפטף מהגופה וניגר מהשולחן לרצפה.

כאשר נערך חיפוש על הגוויה לא ימצא דבר בעל ערך, מלבד מכתב. (אם ברצונך לתת לשחקנים את נספח מס' 2, בעמ' 20 ראה את סיום ההרפתקה). אם מופעל לחש איתור קסם, תתגלה העובדה ששריון הקשקשים הוא +1 ויתאים ללוחם, כהן או אלף.

אם הד"שים יחפשו הם ימצאו דלת סתרים בקיר המערבי שמובילה למעבר ארוך. המעבר מוביל לפתח מעל פני האדמה, במרחק 1.5 ק"מ צפון מזרחית למקום ממנו נכנסו הד"שים אל המערה. זאת הדרך בה נכנס פטריידס מלכתחילה למערות.

31. חדר האוצר

> זהו המקום בו הכהן שודד הקברים שפיקד על האל-מתים הטמין את אוצרותיו! לצד המיטה העגולה והמחוספסת יש תיבה. לידה מונח מטה עץ. על השולחן ניתן למצוא מספר תיקים, בקיר המרוחק, על וו, תלויה גלימה.

הגלימה עשויה מחומר משובח, בעל תפרי משי ואבזמי זהב. שוויה 100 פ"ז. תיק אחד מכיל 350 פ"ז, השני מכיל 100 פ"פ. המטה קסום הוא מטה ריפוי (ראה ספר חוקי מו"ד לשה"מ עמ' 54).

השידה נעולה וממולכדת. אם המלכודת לא מתגלה ומוסרת ע"י גנב, ברגע שהיא תפתח יעופו ששה כידונים (לטווח 10 מטר, תלד"ס 16) ויפגעו בשרירות בכל ד"ש שנמצא בטווח הפגיעה. כל פגיעה תגרום על 1-3 נקודות נזק.

השידה מכילה תיק עם 400 פ"ז, שק ובו 700 פ"כ, בקבוק של נוזל ירקרק חסר ריח (שיקוי קסום של ריחוף). בתיבת העץ - יש כתר מרהיב משובץ באבני איזמרגד ואודם. ערכו תלוי במספר הד"שים. שוויו 600 פ"ז לכל ד"ש (כלומר, אם יש 4 ד"שים, שוויו יהיה 2,400 פ"ז).

אם הד"שים לא מצאו את המכתב על הגויה, יתכן ותרצה להניח אותו בשידה.

סיום ההרפתקה

תן לד"שים לחזור לסתאלאנפורד בביטחה. שם נערכות ההכנות ללילה האחרון של פסטיבל המלך. הם אמנם הפסידו את היריד, אך אלו סיפורים הם יספרו בסעודת הלילה האחרון, בזמן שמזון משובח, שיכר ויין יוגשו בחגיגות שימשכו 6 שעות. אם אתה רוצה - אפשר לד"שים להשתתף במשחקים שלפני הסעודה - תחרויות כוח וכדומה (אך יהיה עליך להמציא חוקים, ודב"שים).

עליך לארגן את רשימותיך ולסכם נק"נ. כהנים וגנבים בטוח יהיו בדרגה שניה לאחר הרפתקה זו. לוחמים ואלפים הגיעו אולי רק עכשיו לדרגה שניה. גמדים וקוסמים התקדמו יותר לקראת הדרגה. השחקנים יעברו על רשימות הדמויות שלהם, יראו מה הרכוש שבידי הד"שים ואילו נקודות פגיעה נוספות ניתן לגלגל.

חישובי אוצרות ואביזרי קסם יש לערוך לפני הענקת הנק"נ. מומלץ מאוד לחלק את האוצרות שווה בשווה בין כל ד"ש, למרות שיתכן והשחקנים יעדיפו לדון בעניין ולהחליט אחרת.

הד"שים יכולים להמיר את אוצרותיהם הגשמיים לאבני חן, ע"י מכירת החפצים לסוחרי סתאלאנפורד. חפצים אלו יפסידו 5% מערכם תוך כדי תהליך המכירה, אך לא נק"נ. לא ניתן להמיר את השריון הקסום, ולכן על הד"ש שמצא את השריון לציין עובדה זו ברשימותיו. מה לעשות עכשיו? עומדות בפניך שלוש אפשרויות.

ראשית, אתה יכול לכתוב הרפתקת המשך משלך לפסטיבל המלך. אראליק יכול להציגה בפני הד"שים.

שנית, אתה יכול לרכוש ולשחק את המודול B12 "קציר המלכה", שהוא מוצר המשך. אם זאת תהיה בחירתך, אראליק יספר לד"שים שהוא שמע אודות הקוסם קאוורקיאום, שמוזכר במכתב שבידי הד"שים. הכהן יודע שהקוסם גר בקירבת פנהאליגון. אם הד"שים רוצים לברר מה פרוש המכתב, אראליק יכול להדריכם.

ולבסוף, אתה יכול לרכוש את המודולים B1-9 (מתוכם הופיעו B5-6 בעברית), "בחיפוש אחר הרפתקות". כל ההרפתקות מתרחשות בדוכסות הגדולה של קאראמיקוס. כך שהד"שים שלך כבר במקום הנכון!

למעשה האפשרויות שבפניך אין סופיות. ההרפתקה רק התחילה!

מפלצות חדשות

תולעת אדומה

דרג"ש:	7
קוביות פגיעה:	2+2*
תנועה:	30 (10)
התקפה:	1 נשיכה
תלד"ס:	17
נזק:	1-4 + רעל
המס' שמופיע:	2-12
הצלה:	לוחם 3
מוראל:	9
סוג אוצר:	I
נטייה:	רשע
ערך נק"נ:	35

תולעת אדומה, בשרנית ומעוותת זו מגיעה לאורך 3 מטר, ותהיה בעלת קוטר של 1.20 מטר. תולעת זו היא צורתה הלא בוגרת והנתעבת של מפלצת יורקת אש (הפירסנאקה), אך למרבה המזל אין היא יורקת אש בעצמה. לעומת זאת נשיכתה ארסית, דמות שננשכה ע"י תולעת אדומה חייבת לבצע הצלה כנגד רעל או הנזק שיגרם ע"י הנשיכה יוכפל. תולעים אדומות הינן יצורים תת קרקעיים, היכולים לבצע מסלעים ויפתיעו את קורבנם בגלגול 1-3 ב-ק6.

עכביש ציד ענק

דרג"ש:	8
קוביות פגיעה:	2
תנועה:	40 (11)
התקפה:	1 נשיכה
תלד"ס:	18
נזק:	1-6
המס' שמופיע:	1-4
הצלה:	לוחם 2
מוראל:	7 או 8
נטייה:	ניטראלי
ערך נק"נ:	20

עכבישי הציד הענקיים (כגודל כלב) מכוסים בפרווה. הם משמשים כחיות שמירה וכציידים ע"י שבטים פרימיטיביים ואפילו ע"י כמה בני אנוש. ניתן למוצאם בכל אזור, כאשר צבעי פרוותם מתאימים לסביבתם. עכבישי ציד פיראיים לא קורים קורי עכביש, אך משמרים את טרפם, לעיתים בצרורות. הם תוקפים בעזרת לסתם הענקית שאינה ארסית. לעכבישי ציד ענקיים יש מוראל 7. לעכבישי ציד מאולפים יש מוראל 8.

טבלת נסיון

מחק מפלצות שהובסו ואוצרות שנרכשו כאשר הד"שים מנצחים בקרב וזוכים באוצר.

מפלצות

קומת מבוך מס' 1

אתר	מפלצת	נק"נ שנרכש
1	אורק מס' 1, 2, 3	10x3
2	קובולד	5
4	סמור ענק	15
4	זיקית צעירה בעלת קרניים	75
5	אורקים מס' 1, 2, 3	10x3
6	אורק מאמן סמורים	15
6	סמור ענק	15
7	אורק	10
7	דביבון	75
8	אורק מס' 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	10x7
9	אורק מס' 1, 2, 3, 4	10x4
10	אורקים מפקדים	15
10	אורק קוסם	20
12	מפקד אורקים	15
15	מפקד אורקים מס' 1, 2, 3, 4	15x2 (3/4)
15	אורק קוסם	25
15	מנהיג אורקים	35

נק"נ שנרכש בקומת מבוך מס' 1 __________

קומת מבוך מס' 2

אתר	מפלצת	נק"נ שנרכש
20	תולעים אדומות מס' 1, 2	35x2
21	זוחל אשפה	75
22	טורף גופות	25
23	שלדים מס' 1, 2, 3, 4, 5	10x5
24	שלדים מס' 1, 2, 3, 4, 5	10x5
25	נחשים מס' 1, 2	20x2
26	חיפושית שמן	25
27	טול	65
29	זומבים מס' 1, 2	20x2
30	פטריידס הכהן	65

נק"נ שנרכש בקומת מבוך מס' 2 __________

סך כל הנק"נ שנרכש __________

אוצרות

קומת מבוך מס' 2

אתר	פ"נ	פ"כ	פ"א	פ"ז	פ"פ	אוצר שנרכש – אחרים
1	–	8	–	15	–	חגורה 50 פ"ז, קנקן 1 פ"ז
4	–	–	–	–	–	טבעת 100 פ"ז
5	–	80	–	65	10	סיכה 60 פ"ז, פגיון 30 פ"ז
6	–	–	–	–	–	צמיד 35 פ"ז
7	–	–	–	30	12	פרוות 100 פ"ז, פגיון 130 פ"ז (טבעת *100 פ"ז)
8	40	30	80	35	–	גביע 25 פ"ז, טבעת 50 פ"ז
9	–	210	22	138	–	עגילים 100 פ"ז
10	–	–	–	7	5	פרוות 80 פ"ז, ברנדי 25 פ"ז, 2 כוסות 10 פ"ז
12	–	–	–	12	–	פגיון 120 פ"ז
15	–	80	40	5	–	ענק 250 פ"ז, צמיד 140 פ"ז
17	–	400	–	520	–	מטיל פלטינה 40 פ"פ, אבני חן 175 פ"ז, תכשיטים 250 פ"ז לדמות.

* הערה: פריט זה קסום, הוא נחשב כאוצר רק אם הד"שים לא מגלים את תכונותיו הקסומות ומוכרים אותו.

נק"נ אוצרות שנרכש, בקומת מבוך מס' 1 __________

קומת מבוך מס' 2

אתר	פ"נ	פ"כ	פ"א	פ"ז	פ"פ
22	–	–	–	–	–
26	–	–	–	15	–
27	–	80	60	60	–
31	–	–	700	750	100

נק"נ אוצרות שנרכש קומת מבוך מס' 2 __________

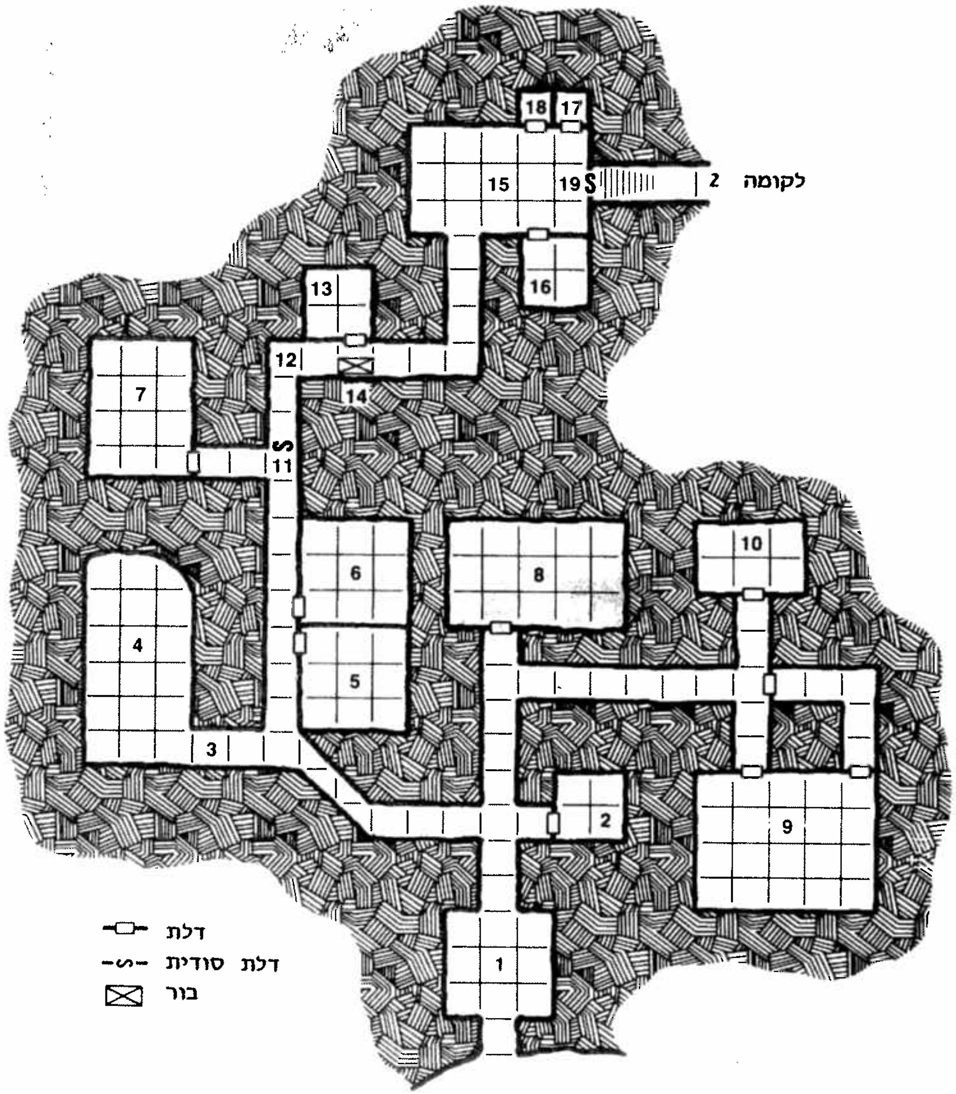
חפצים קסומים

אתר:

אתר	חפץ
7	*טבעת הגנה 1+* (הדביבון עונד אותה)
9	*שיקוי מרפא*
15	*חרב 1+* (משתמש בה מלך האורקים)
15	*פגיון 1+* (משתמש בה האורק הקוסם)
17	*שיקוי מרפא*
30	*מגן 1+* (משתמש בו כהן)
30	*אלת ברזל 1+* (משתמש בה כהן)
30	*שריון קשקשים 1+* (על הגופה)
31	*שיקוי ריחוף*
31	*מטה ריפוי*

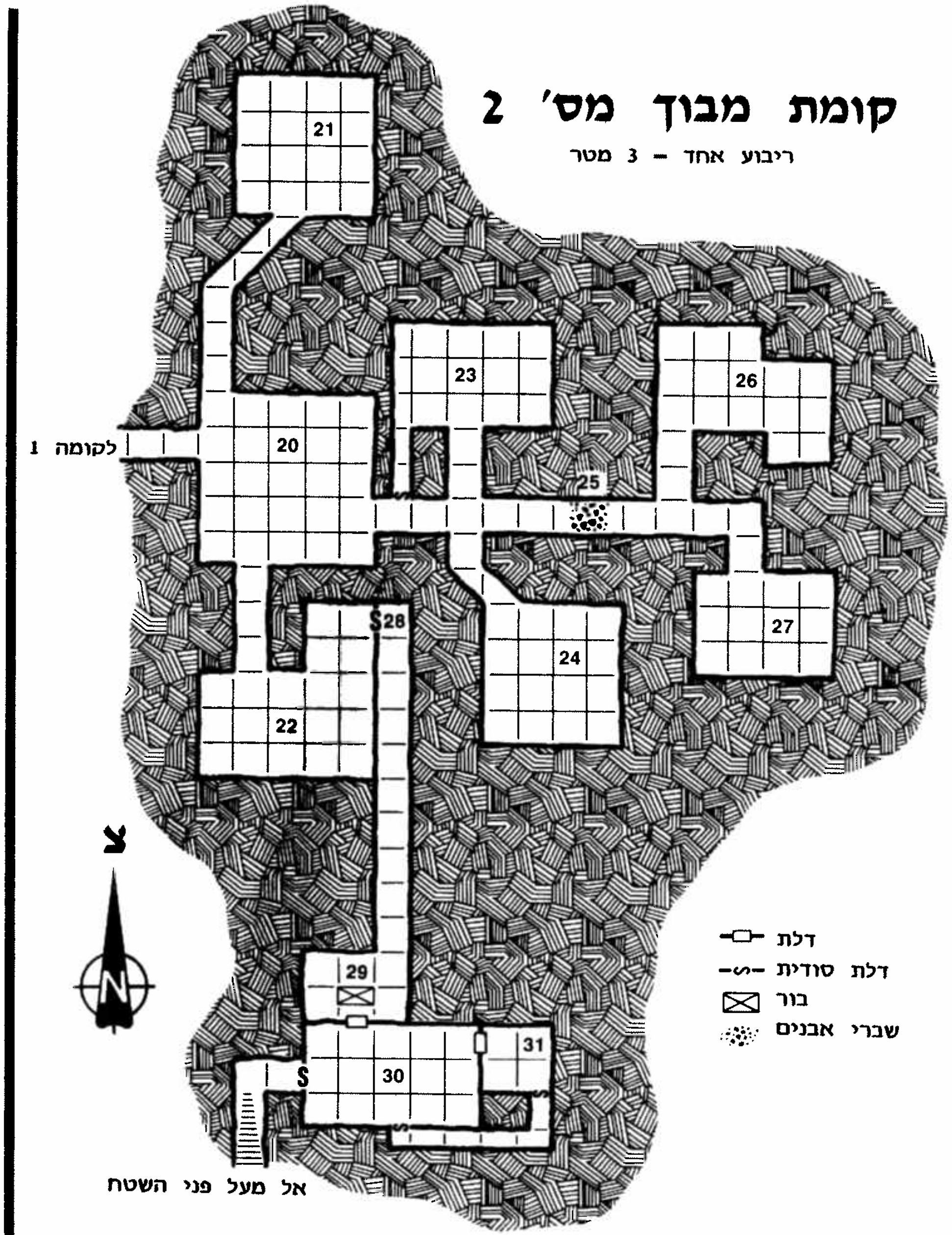
קומת מבוך מס' 1

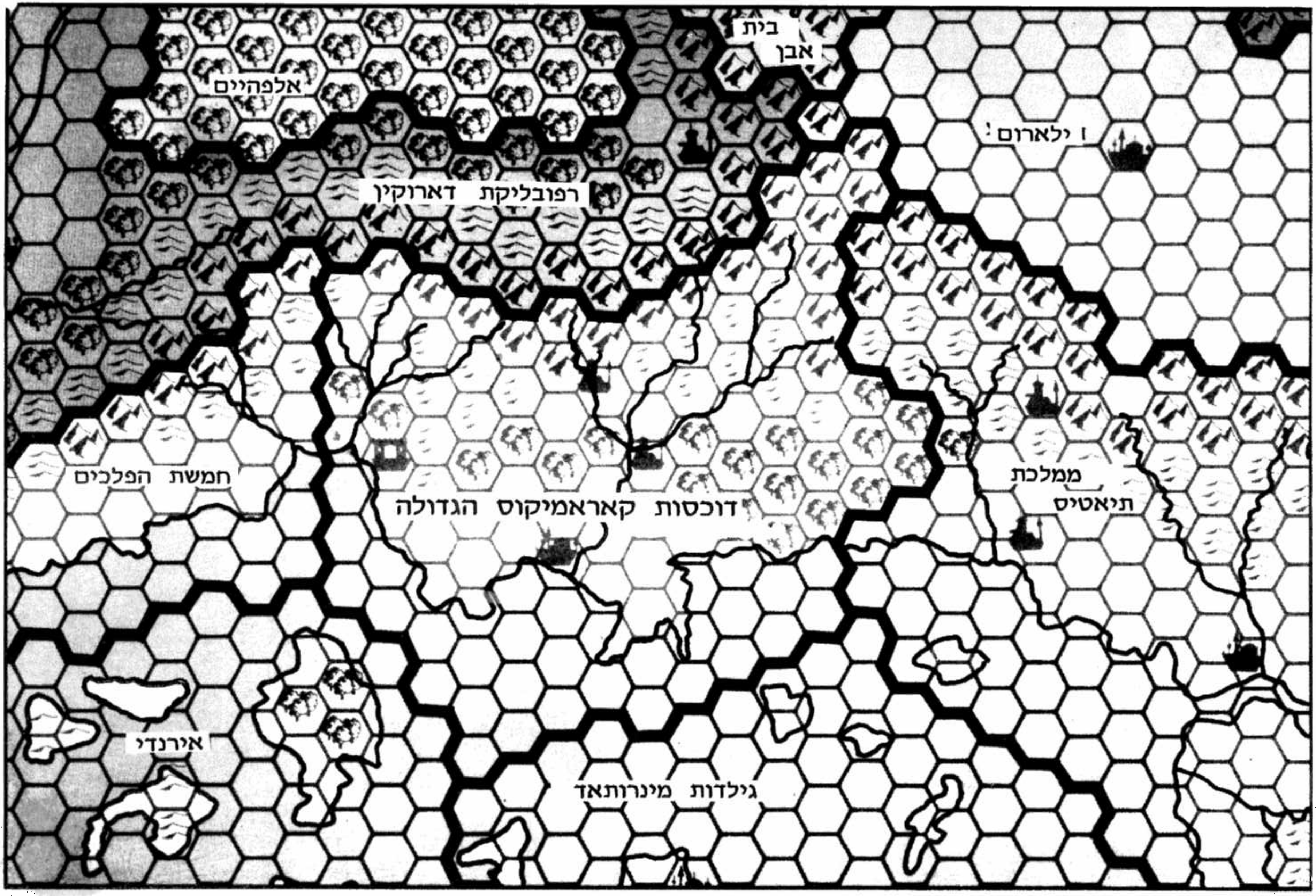
ריבוע אחד – 3 מטר



קומת מבוך מס' 2

ריבוע אחד – 3 מטר




בית
אבן
אלפהיים
ילארום
רפובליקת דארוקין
חמשת הפלכים
דוכסות קאראמיקוס הגדולה
ממלכת
תיאטיס
אירנדי
גילדות מינרותאד

מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

הרפתקת משחק

פסטיבל המלך

מאת קארל סרג'נט

מישהו "לווה" כהן, ובלעדיו לא ניתן להמשיך בפסטיבל המלך המהולל. לרוע המזל, נראה כי האורקים שבו אותו, ודמויותיכם צריכות להציל אותו.

זוהי הרפתקת לימוד נהדרת, המספקת לשחקנים ולשה"מ היכרות טובה למשחק תפקידים דמיוני בקאראמיקוס. המודול מלא ברמזים מועילים לשחקנים ולשה"מ. ההרפתקה מספקת התרגשות רבה! אורקים, זוחלי אשפה ויריבים שונים קוראים תיגר על כישורי הלחימה של הדמויות בזמן שאוסף של מלכודות וחידות מבלבלות את מוחן.

מודול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתחיל של משחק **מבוכים ודרקונים** - **D&D**, ומשום כך לא ניתן לשחק בו מבלי לדעת את הכללים למתחיל, שנכתבו על ידי חברת TSR, Inc. והודפסו בעברית על ידי חברות מיצוב ו-BUG.

שיווק והפצה:
באג מחשבים בע"מ
כנרת 13 בני-ברק
טל. 03-5794711

הפקה:
מיצוב בע"מ.
לכיש 6, חיפה
טל. 04-342338